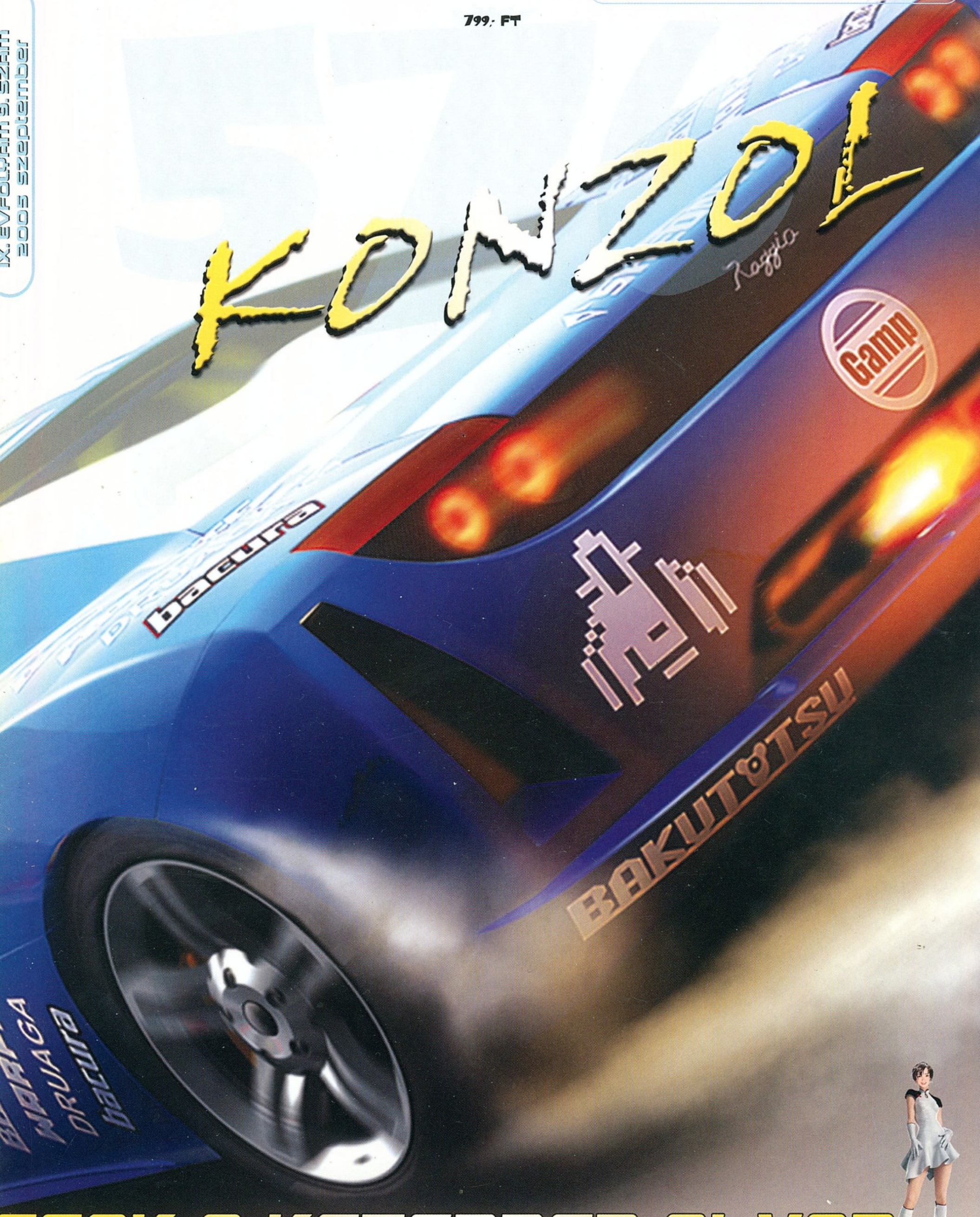
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

IX. ÉVFOLYAM 9. SZÁM
2005 szeptember

799,- FT

KONZOL



CSAK A KEZEDBEN OLVAD...

RIDGE RACER (PSP)

...VI TÉMÁNK: A SHENMUE-SAGA KATASZTRÓFÁJA • DARKWATCH • DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN • FORD MUSTANG
...GHTMARE BEFORE CHRISTMAS • FIFA 06 • RISE OF THE KASAI • NHL 06 • MOPTO GP 3 • EVERYBODY'S GOLF • ANOTHER CODE

TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Tel.: 06-70-365-0385

Ps2

Ace Combat 5	15990	
Battlefield Modern Combat	2005. okt. 28.	14990
Burnout 3	14990	
Burnout Revenge	2005. szept. 16.	14990
Crime Life	2005. szept. 30.	14990
Enthusia	12990	akció!
Eyetoy Kinetic / Kamera	2005. szept. 23.	10990/15990
Fantastic Four	16990	
Fifa 06	2005. szept. 30.	14990
Fight Night Round 2	14990	
Karaoke Stage	12990	akció!
Marvel Nemesis	2005. okt. 14.	14990
Medal of Honor European Assault	14990	
Nascar 06 Total Team Control	2005. okt. 07.	14990
NBA Live 06	2005. okt. 07.	14990
NHL 06	2005. szept. 23.	14990
Rainbow Six Lockdown	2005. szept. 30.	14990
Regiment	2005. szept. 30.	16990
Socom 3	2005. szept.	15990
Sonic Gems	2005. okt. 05.	8490
Spartan Total Warrior	2005. okt. 07.	14990
Tiger Woods PGA Tour 06	2005. szept. 23.	14990

Gamecube

Batman Begins	14990	
Fifa 06	2005. szept. 30.	14990
Fire Emblem	2005. okt.	
Geist	2005. okt. 07.	
Killer 7	15990	
Marvel Nemesis	2005. okt. 14.	14990
Medal of Honor European Assault	14990	
NBA Live 06	2005. okt. 07.	14990
NHL 06	2005. szept. 23.	14990
Resident Evil 4	16990	
Zelda Four Swords	9990	akció!

Nintendo DS

Advance Wars	2005. okt.	
Fifa 06	2005. szept. 30.	11990
Golden eye Rouge Agent	11990	
Madagascar	12990	
Mr Driller	8490	akció!
Need For Speed Underground 2	11990	
Nintendogs! 3 különböző játék!	2005. okt.	
Pac Pix	11990	
Pokémon Dash	8490	akció!
Polarium Project Rub	6490	akció!
Ridge Racer	10990	
Spider-man 2	11990	
Splinter Cell	13990	
Star Wars Episode III	12990	
Super Mario DS	8490	akció!
Tiger Woods	11990	
Urbz	11990	
Yoshis Touch'n Go	11990	

Ps2 Plat.

Bond 007 : Everything or Nothing	7490
Call of Duty	6990
Colin Mcrae rally 04	6990
Enter The Matrix	7990
Fifa 2004	7490
Harry Potter and the Chambers of secrets	7490
Harry Potter and the Philosopher's Stone	7490
Harry Potter Quidditch World Cup	7490
Jak 3	5990
Killzone	5990
Lord of the Ring Return of the King	7490
Lord of the Ring The Third Age	6490
Medal of Honor Rising Sun	7490
Need for Speed Underground	7490
Ratchet & Clank 3	5990
Resident Evil Outbreak	6490
Splinter Cell Pandora Tomorrow	7990
Star Wars Battlefront	7490
The Getaway Black Monday	5990
The Incredibles	7490
Urbz	6490
WRC 4	5990

XBOX

Batman	1499	
Battlefield 2 Modern Combat	2005. okt. 28.	14990
Crime Life	2005. szept. 30	14990
Fifa 06	2005. szept. 30	14990
Fight Night Round 2	14990	
Grand Theft Auto San Andreas	16990	
Marvel Nemesis	2005. okt. 14.	14990
Medal of Honor European Assault	14990	
Nascar 06 Total Team Control	2005. okt. 07.	14990
NBA Live 06	2005. okt. 07.	14990
NHL 06	2005. szept. 23	14990

PSP

Ape Academy	13990	
Everybodys Golf	13990	
F1 Grand Prix	13990	
Fifa Football	2005. szept.	11990
Fired up	13990	
GTA Liberty City Stories	2005 ősz	
Lumines	2005. szept.	
Medievil	13990	
Metal Gear Acid	2005. szept.	13990
NBA Street Showdown	11990	
Need For Speed Undeground Rivals	11990	
NFL Street 2 Unleashed	2005. szept.	11990
Pro Evolution Soccer 5	2005. ősz	
Ridge Racer	13390	
Tiger Woods PGA Tour	2005. szept.	
Virtua Tennis	2005. ősz	
Wipeout Pure	13990	
World Tour Soccer	13990	

576 KByte

TELJES VÁLASZTÉKUNKAT ÉS ELŐRENDELÉSI AKCIÓINKAT MEGTALÁLOD WEBÁRUHÁZUNKBAN A WWW.576.HU OLDALON

TARTALOM

Hírek 4

Előétel 8

Mobiltelefonos Játéktesztek 12

A Hónap Témája: A Shenmue-Saga Katasztrófája 14

Szoftver Rovat: Sötét Háttér Előtt 16

MULTI TESZT

Darkwatch 18
Delta Force: Black Hawk Down 22
Worms 4: Mayhem 24
Ford Mustang Racing: The Legend Lives 25
Charlie And The Chocolate Factory 26
Capcom Classic Collection 28
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction 30
187 Ride or Die 32
Oulaw Tennis 34
Metal Slug 4&5 35

PLAYSTATION 2

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge 36
Eyetoy Kinetic 38
Fifa 06 44
Makai Kingdom 46
Silent Line: Armored Core 47
Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir 48
Romance of the Three Kingdoms X 50
Animaniacs: The Great Edgar Hunt + Madden NFL 06 52
Roland Garros 2005 53
Rise of the Kasai 54
NHL 06 56

XBOX

Moto GP: Ultimate Racing Technology 3 60
Ghost Recon 2: Summit Strike 63
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction 64

PSP

Wipeout Pure 66
Ridge Racer 67
World Tour Soccer 68
Fired Up 69
Ape Academy 70
Everybody's Golf 71
F1 Grand Prix 72
Medievil Resurrection 73

NINTENDO DS

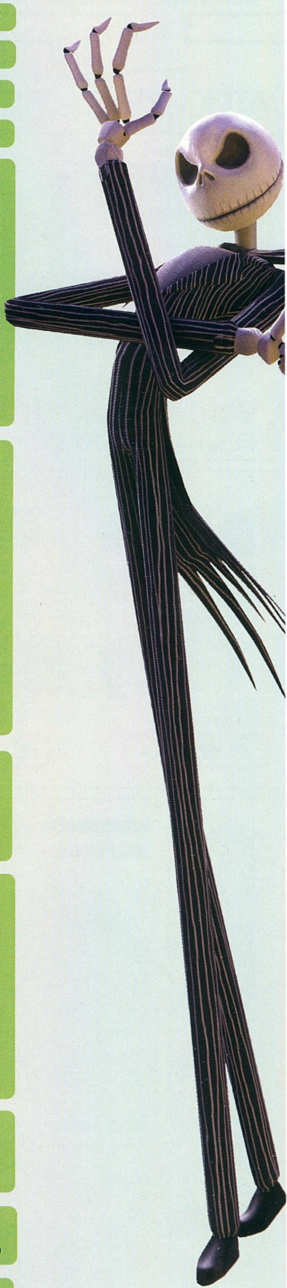
Elektroplankton 74
Another Code: Two Memories 75

GBA

Fantastic 4 76

Csevegő 78

Cool-Túra 80



AKTuális 86

2005 SZEPTEMBER – A PSP HÓNAPJA

Filózgattam, hogy ez a hónap minek a hónapja is volt tulajdonképpen, de hiába próbáltam nagy durranásokra visszaemlékezni (oké, a tűzijáték elég nagy durranás volt, főleg egy dunai hajóról nézve, de ez nem konzolos téma), mindig csak egy dolog jutott eszembe: az a dögös fekete masina, ami már jó ideje itt lapul az asztalomon, összekötve a PC-vel – a **PSP**.

Alig két hete már Magyarországon is hivatalosan kapható a *Sony* hordozható „multimédiás központja", és bármilyen mesterkélten hangzik is ez a kifejezés, mégis szívesebben használom ezt, mint a „hordozható játékgépet" – a PSP ugyanis nem csak egy játékgép: legalább annyira – sőt, egyenértékű! – képnézegető, MP3 és videó-lejátszó, emulátor-futtató „izé", amire baromi szórakoztató gémek is vannak mellesleg. (Nagyon úgy tűnik egyébként, hogy a magyar PSP-re fogékony réteget is totál elvarázsolta a hardver ezen képessége. Több PSP fórumon is szinte csak a videók konvertálásáról és lejátszásáról diskurálnak az elégedett vásárlók.) Mi következik mindebből? Elkezdtük tesztelni a PSP kínálat többnyire finom nyitócímeit, és nem is keveset: az újság majd egyötödét most ezek a cikkek teszik ki.

Nagygépes fronton ez a hónap abszolút a multiplatformos cuccok hónapja: mindkét gépen üt a **Darkwatch** és az új **Hulk**, és valamivel kisebbet ugyan, de üt a **Black Hawk Down** és a **187** is. PS2-es tesztverzióink révén (nem értem, miért nem kapunk időben soha Xbox-os EA sportjátékokat?) betekintést nyerhettek az idei **FIFA**, **NHL** és **NFL** cuccokba, és itt vannak a kissé savanyú, vagy másképp fogalmazva *középszerű* „kizárólagos" címek is, melyek reméljük, csak vihar előtt csendet jelentenek az idei karácsonyi szezon vélhetőleg bombasztikus játékai előtt. Most így gyorsan végigfutva a kínálaton csak a Dobozos **Moto GP3**-at tudnám kiemelni, mint átlagon felüli címet, de ezért lehet, hogy egy-két értékelő tartogat még meglepetést...

A nyári szünet során végigolvastam az összes 576 Konzollal foglakozó fórumot, és kigyűjtöttem a használható észrevételeket és kritikákat, melynek eredményeképpen kicsivel (vissza)növeltük a karakterszámot (megint több hely van sztorizni, ezzel a lehetőséggel a tesztelők boldogan éltek is – hiába, ez az 576 Konzol :), és cseppet átterveztük az illusztrációk elhelyezkedését – maradnak a jó nagy képek, de a jobb olvashatóság és elhelyezhetőség miatt immár nem négy, hanem három hasábba tördeljük a szöveget.

Mi lesz októberben? Nintendogs BIZTOS! *Nagyonkirály!*

Addig is jó olvasást és élvezetes játékot kívánok az egész 576 stáb nevében!

Martin



Darkwatch



Delta Force: Black Hawk Down



187 Ride or Die



The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge



FIFA 06



NHL 06



Moto GP: Ultimate Racing Technology 3



Ghost Recon 2: Summit Strike



Ridge Racer



Everybody's Golf



F1 Grand Prix



Medievil Resurrection

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

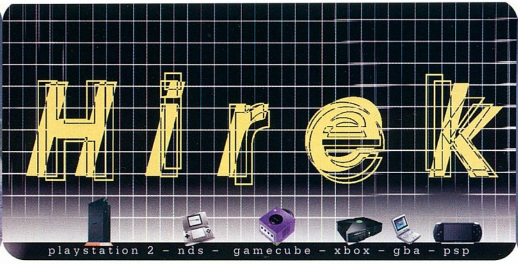
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Ridge Racer (PSP)







THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE (PS2, XBOX, GC, PSP, NDS)

A szép hosszú cím C.S. Lewis hasonló című regényét, pontosabban annak filmváltozatát, még pontosabban a filmből készülő játékot takarja. Még mielőtt végleg belebonyolódnánk, alapozzunk egy kicsit: a Lewis Narnia-sorozata ismert gyermekkönyv, a múlt század közepén Tolkien apó műveivel közösen fektette le a fantasy zsáner alapjait. Nem olyan „komoly" mint a Gyűrűk Ura, de kétségtelenül varázsaltos olvasmány: a film a sorozat második részét (ez lenne a **The Lion, the Witch and the Wardrobe**), ami elsőre kissé furcsán hangzik, de tulajdonképpen rendben van – a Narnia regények nem kötődnek szorosan egymáshoz, csak a világ és néhány kulcsszereplő ismétlődik. A sztori középpontjában négy testvér áll, akik London német bombázása elől menekülnek vidékre, egy furcsa professzor házába. A prof házának egy elha-





gyatott szobájában áll a címben is szereplő szekrény, ez pedig egy idegen világba, Narniába vezet. Narnia nem kifejezetten békés hely: a világot a gonosz Fehér Boszorka uralja (cél: örök télben tartani Narnia-t), a Jó oldalon pedig Aslan, a nagyhatalmú oroszlán és követői harcolnak (cél: alaposan elpáholni a Boszorkányt és baráti körét).

Milyen lesz a játék? Első blikkre egész jó, igazi stílus-kavalkád. Tizenöt pálya, különböző képességekkel megáldott karakterek (értelemszerűen a négy testvért irányítjuk), a különböző képességekhez igazított logikai feladatok, rengeteg harc, karakterenként kilenc speciális tulajdonság, laza RPG-beütés (a tulajdonságok fejleszthetők) és csinos grafika – reméljük, hogy mind a film, mind a játék hozza a könyv színvonalát, és a megjátékosítást tető alá hozó Traveller's Tales a *LEGO Star Wars* után ismét minőségi produktumot tesz le az asztalra. Év végén minden elődöl: a Narnia a film premierjével párhuzamosan debütál – PS2-n, Xbox-on, Cubeon, PSP-n és NDS-en.

MONSTER MADNESS (XBOX 360)

A cím hallatán bizonyára sokan asszociálnak hatalmas monster-truckokra – pedig EZ a játék nem AZ a játék, hanem vicces nextgen szörnyszeletelés az *Artificial Studios*-tól. Zack,





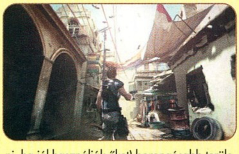
Carrie, Andy, és Jennifer Zack szüleinek üresen hagyott házában készülnek hatalmas bulit csapni – a mulatságot azonban a váratlanul előbukkanó szörnyellák zavarják meg. Ifjú hőseink az ágy alá bújás helyett a rögösebb utat választják: fegyvert ragadnak, és nekilátnak a hívatlan vendégek kitessékelésének. A sztoriból sejthető, hogy a **Monster Madness**-től nem kell fogvacogtató izgalmakat várnunk, kifejezetten könnyed hangvételű játék a kis aranyos. Öt fejezeten („Suburban Nightmare", „High School Hell", „The Shopping Maul"...) keresztül irthatjuk a szörny pajtásokat sajátos 3rd person perspektívából, az általuk elhullajtott alkatrészekből több lépcsőben fejlesztve fegyvereinket. A négy főhős értelemszerűen többszereplős (online, vagy osztott képernyős offline) multiplayert is jelent. A grafika a képeket elnézve egyelőre nem vágott a földhöz minket, pedig a fejlesztők nagyon büszkék rá – a játék alatt a következő generációs Reality Engine dübörög, komoly fizikai motort kapott (PhysX támogatással), kihasználja a 3.0-ás Shader Model-ben rejlő szépségeket, HDR effekteket villogtat... szóval *elvileg* nagyon nextgennek kéne lennie. Megjelenés 2006 elején, konzolos fronton kizárólag Xbox 360-ra (nem konzolos fronton meg PC-re, de ez most minket nem nagyon érdekel, ugye....)

RESIDENT EVIL 5 (XBOX 360, PS3)

A szeptemberi hírrovat egyértelműen legnagyobb érdeklődésre számot tartó karakterhalmaza következik: **Resident Evil 5** információk, Hölgyeim És Uraim! A július végi hivatalos bejelentéskor elhangzott minimál-infót pár nappal később a játék direktora, *Jun Takeuchi* egészítette ki a Famitsu-nak adott interjújában. Az RE5 egy *sivatagban* játszódik, azaz jelentősen elszakad az előző részek sötétebb helyszíneitől. A szakítás nem teljes: a napsütötte szabadtéri szcenáriók mellett (a direktor úr szerint ezek is *nagyon* félelmetesek tudnak len-







ni, ha jól használják őket) borongósabb területeket is bejárhatunk majd. A Capcomnál abszolút realisztikus atmoszférát akarnak kreálni a játékhoz. Korábban már kiderült, hogy a hőmérsékletváltozás szemléltetése kiemelt szerepet kap, emellé interaktív környezet párosul. Mindenképp meg akarják duplázni a képfrissítést a negyedik részhez képest (cél: stabil 60 frame / secundum). Takeuchi szerint így olyan dolgokat is képesek lesznek kifejezni / megalkotni, ami a kisebb érték mellet elképzelhetetlen volna. A játékban izmos fizikai engine fícánkol, a környezet komolyan rombolható lesz. Az animációk terén a reális arckifejezésekre gyúrnak rá: a jelenleg használt engine-jük segítségével az animátorok az izmok szintjén tudják kezelni az arcmimikát – remélik, hogy a végleges játékban is meg tudják tartani ezt a részletességet. Takeuchi-san egy kérdésre válaszolva elmondta, hogy „gondolkodnak" egy middle-ware csomag (pl. az Unreal 3) megvásárlásán – a japán fejlesztők korábban túl sok időt és pénzt fordítottak a saját motorok kifejlesztésére, a middle-ware bevetése ezt spórolná meg nekik. A főszereplő *valószínűleg* Chris Redfield. Takeuchi-san konkrétan nem erősítette meg a kilétét, de utalt rá, hogy a korábbi részekhez szeretnének tartalmilag visszanyúlni, az első képeken látható figura némileg hasonlít Chris-re, tehát... Apropó: visszatérés az alapokhoz. Takeuchi az első két rész készítésében vett részt, és az RE5-öt fejlesztő csapat jelentős része is az „eredeti gárdából" kerül ki. Az ötödik epizóddal a széria eddigi legjobb elemeit szeretnék egy játékba sűríteni: az első rész hangulata ötvöződik majd a negyedik rész irányításával, kamerakezelésével és akcióelemeivel. *Jó hír: visszatérnek a zombik!* Takeuchi-san intelligensebb ellenfeleket, és izgalmasabb, a történetet jobban előre lendítő, igazi személyiséggel felruházott boss-okat ígér.

A megjelenés még odébb van: a direktor elmondása szerint egy ilyen projekt normál esetben akár három / öt évet is igénybe vehet (lásd: RE4) – de mivel az RE5 jelenleg a Capcom csúcs-projektje, valószínűleg hamarabb a kezeink közé kaparinthatjuk majd – a jelenlegi becslés szerint valamikor 2007-ben, Xbox 360 és Playstation 3 platformokon.

ROGUE GALAXY (PLAYSTATION 2)

A Level 5 boszorkánykonyhájában újabb masszív RPG készül: a fejlesztőcsapat tavaly ikonikus státuszt ért el Japánban a Dragon Quest VIII-nak köszönhetően – új játékukkal, a **Rogue Galaxy**-val még ezt is túl szeretnék szárnyalni. A játék főhőse a tizenhét éves Jester Rogue, aki egy sivatagbolygón (Rosa) nevelkedik Jester nagy álma, hogy végre elszabaduljon a szülőbolygójáról, és szabadon vándorolhasson a csillagok között (...eddig tiszta Luke Skywalker a srác, nem? :-). A nagy álom természetesen





valóra válik: hősünk csatlakozik Dorgengore híres kalózcsapatához, és ezzel megkezdődnek az egész galaxist átszelő kalandok... A Rogue Galaxy masszív szerepjáték: *rengeteg* bejárható bolygót vonultat fel, több helyszínnel, és különféle témákkal – lesznek modern, hatalmas városokkal fedett planéták, elhagyatott, misztikus bolygók, és barátságos, zöldellő lokációk is. A Level 5 célja a minél nagyobb változatosság: elmondásuk szerint a Rogue Galaxy SOKKAL méretesebb játék, mint a DQVIII volt – ez pedig (a legutóbbi Dragon Quest hatalmas bejárható területeit ismerve) nagy szó. A grafika továbbra is a cel-shaded stílust követi, és valami bitang jól néz ki: a Level 5 nem akar elszakadni a Dark Cloud 2-ben megkezdett vizuális irányvonaltól, véleményük szerint ez már a cég védjegyévé vált, és szívesen alkalmazzák itt is. A csaták valós időben folynak, a csapatunkban egyszerre három ember kaphat helyet. A mágiarendszer a Final Fantasy matéria-szisztémájára emlékezet majd, és a Level 5 hagyományoknak megfelelően minijátékokat is kapunk – ezek közül az egyik egy szörnygyűjtögetős, a sakkhoz hasonló szabályokkal rendelkező minigame lesz. Visszatér a Dark Cloud 2-ben megismert cuccgyártás: a játék egy pontján egy gyárra tehetünk szert, itt tudunk majd felszereléset barkácsolni magunknak és csapattársainknak. A Rogue Galaxy mögött technológia sem kispályás: a Level 5 teljesen új motort írt a játékhoz – ez az ígérték szerint egyszer (a játék elején) fog tölteni, utána soha nem találkozunk loading képernyővel – ilyet sem nagyon láttunk még egy ilyen volumenű RPG-ben. Japán megjelenés év végén, kizárólag Playstation 2-re – türelmetlenül várjuk az angol nyelvű változatot.





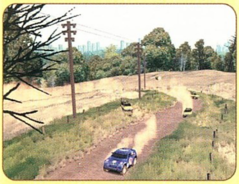




GRAND RAID OFFROAD (XBOX 360, PS3)

A következő generációban sem maradunk offroad autóverseny nélkül: a műfaj első nextgen képviselője az Asobo Studios által hegesztett **Grand Raid Offroad** lesz. A GRO tényleg offroad autóverseny: a játék





szabadon ereszt minket egy hatalmas, részletesen kidolgozott területen (10 ezer négyzetkilométer, emberek – hihetetlenül nagy szám), és hajrá, mehetsz amerre látsz, a lényeg, hogy érintsd a kijelölt célokat. Összesen hatféle tereptípuson vadulhatunk (hegyvidék, sivatag, erdők...) harmincféle, erősen felpiszkált négy kerék meghajtású járgányon lovagolva. A single player hancúrozáson kívül GRO számos multiplayer móduszt kínál (Freerun Stunt, Catch the Flag, Keep the Flag, Baja – ez utóbbi gyaníthatóan egy sajátos játékmód, nem a magyar város... :-), ezek mindegyike játszható online is. A grafika földbe döngölő: a pályákon ellátni a horizontig, a vegetáció elképesztő élethűséggel lett kidolgozva, és olyan vízeffekteket pakoltak bele, hogy beleborsódzott a hátunk, amikor megláttuk... Megjelenés 2006 elején, először Xbox 360-ra, később (valószínűleg valamikor a gép megjelenésének környékén) Playstation 3 verzió is érkezik.

HANDHELD HORIZONT

Zsebkonzolos hírek és újdonságok, ömlesztve – tessék csemegézni. Kezdjük mondjuk a soros Bleach-fejleményekkel. A népszerű anime-sorozat már futott egy sikeres kört PSP-n, most duplázás következik: a **Bleach: Heat the Soul 2** továbbra is a páros pofozkodást helyezi középpontba, csinos cel-



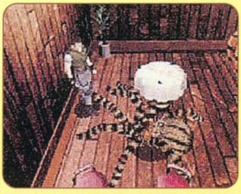
shaded grafikával megtámogatva. Japán megjelenés szeptemberben, és talán angol nyelvterületre is átér még idén. A NDS-tábor sem marad Bleach nélkül: ők a **Bleach DS: Souten ni Kakeru Unmei** segítségével osztogathatják a pofonokat, szépséges 2D környezetben. Japánban 2006 elején jelenik meg, az amerikai / európai premier időpontja még bizonytalan. Maradjunk még egy kicsit Japánnál: két korábbi NDS siker is folytatást kap a közeljövőben. Az egyik az *Akachan ha Dokokara Kuruno* („Honnan jönnek a kisbabák?") – ez a *Kimi no Tame Nara Shineru* („Meghalnék érted") második része lesz. Hogy minek a milye? Segítség a hír értelmezéséhez: a „Kimi no Tame..." az USA-ban Feel the Magic XY / XX, nálunk pedig Project Rub néven futott – azaz a **Project Rub 2**-t üdvözölhetjük a személyében. Japán megjelenés még idén, mi valószínűleg



csak jövőre kapjuk kézhez. A játék ellenben már most kipróbálható: a *Sega* egypályás online demót kínál a játékhoz (nem kell hozzá NDS, csak egy telepített Flash Player), méghozzá itt: http://akadoko.sega.jp/taikenban/index.html

Kettes számú NDS folytatás: *Tsuukin Hitofude*, azaz **Polarium 2**. Továbbra is logikai játékról van szó, csak most bonyolódik egy kicsit az első részben megismert felállás: a korábbi két szín (fekete és fehér) helyett lényegesen nagyobb palettáról válogat a játék – több játékmóddal és több feladvánnyal kiegészítve. A japán premier október közepére van belőve, európai időpont nincs – mivel ez első rész kijött nálunk is, szinte biztos, hogy ez is ki fog.

A Resident Evil is átköltözik NDS-re: jövőre jön a Nintendo duálképernyős handheldjére





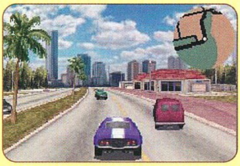
optimalizált **Biohazard: Deadly Silence**. A Halálos Csend nem más, mint az első RE epizód direkt újragondolása. Tartalmi változások: az érintőképernyőhöz igazított irányítás, és új kamerakezelés (az RE4-hez hasonló 3rd person perspektíva, némi sajátszemszögű késes zombiszeleteléssel kiegészítve) és természetesen az új, az érintőképernyőt maximálisan kihasználó logikai feladványok sem maradhatnak ki. Időközben felröppentek a pletykák egy esteleges PSP-s Resident Evilről is – lapzártáig nem érkezett hivatalos megerősítés, így egyelőre meg kell elégednetek a pletykával (ha lesz konkrét infó, visszatérünk rá). Nem csak a zombik térnek vissza, hanem a zsebszörnyek is: a Nintendo DS kapásból tripla kiszerelésben kap belőlük. A triász: **Pokemon Torouze, Pokemon: Fushigi no Dungeon Blue** és **Pokemon Rangers**. A Torouze puzzle-játék: 380 poke-kép, melyeket négyes blokkokba rendezve tudunk eltűntetni a képernyőről. A játék kaland-móduszt is tartalmaz: Lucy Lightfootnak kell megmenteni a szörnyikéket egy gonosz organizációtól – 2005 októberében. A Fushigi no Dungeon Blue a Chunsoft sikeres Fushigi-szériájának Pokemonba oltott változata: random generált dungeonökben játszódó RPG. 2005 végén érkezik, és lesz GBA változata is, az **Pokemon: Fushigi no Dungeon Red** névre hallgat. A Pokemon Rangers a legambiciózusabb projekt: komplex akció-RPG, melyben egy (meglepetés) Pokemon Ranger-t alakítunk – ő a zsebszörnyek aktív segítségével védi meg a természet szépségeit. A Rangers csak 2006-ban fog megjelenni, nagyjából egy időben a „rendes" NDS-es Poke-folytatásokkal (Diamond / Pearl) – a hírek szerint valamilyen formában összeköthető lesz velük, sőt, a 2006-ra rendelt Pokemon tévészéria és mozifilm is ezen a történeten fog alapulni. A Namco szerencsére nem csak a Tales of... sorozatot portolja mindenhova, hanem új RPG-csemegével is szolgál: a **Bounty Hounds** igazi PSP-s szerepjá-



ték-finomságnak ígérkezik. A távoli jövőben járunk, a játék főhőse Maximillian egy kemény zsoldos csapat vezéreként harcol az idegen megszállók (ETI- Extraterrestrial Intelligence) és a velük szövetkező pénzéhes korporáció ellen. 40 küldetés, 40 ellenfél-fajta, több mint 500 fegyver és páncéltípus, valamint random újragenerálódó dungeonök várják az RPG-rajongókat. A wireless multiplayer mód a közös nyomuláson kívül extra-ritka, a single player móduszban nem megszerezhető tárgyakkal kecsegtet. Megjelenés: október végén. Kukacháború, hordozható formában: jövőre érkezik a kötelező



PSP / NDS **Worms** verzió. A Team 17 szerencsére nem az utóbbi idők 3D-s kalandjait, hanem az eredeti, kétdimenziós Worms-ot hajítja át a két zsebkonzolra. Az NDS tulajok az érintőképernyőt és a stylus-t maximálisan kihasználó irányításnak örülhetnek, a PSP változat pedig háromdimenziós háttérekkel, 16:9-es képaránnyal (naná!) és vibráns színpalettával kényeztet. A wireless multiplayer mindkét verzió esetében alapszolgáltatás – a játék a Team 17 új, alapoktól újraírt Worms-enginejét használja. A megjelenési időpont bizonytalan, valószínűleg csak jövőre kezdődik a kukac-móka. Hogy a GBA-szekértábor se maradjon újdonság nélkül: a **Driv3r** hamarosan átmá-



szik GBA-ra. Huszonöt vezethető jármű, több tucat misszió, több város (Nizza és Miami biztos, a többi titok), Slalom, Checkpoint és Destruction multiplayer móduszok, bizonytalan megjelenési időpont. Reméljük jobb lesz, mint a „nagygépes" verziók...

A végére jöjjön néhány handheld hardverhír! Elsőként: végleges árat és megjelenési időpontokat kapott a **GameBoy Micro**, a



GBA új, nevéhez hűen miniatürizált változata. A GB Micro szeptember 13-án jelenik meg Japánban, szeptember 19-én Amerikában – Európában pedig *november negyedikén* lesz kosárba pakolható. Az árszabás: 99 eurót kell a kasszáknál hagynunk, ha Micro-ra vágyunk – ez egy kategóriával drágább, mint a GBA SP. Mozgolódás Game-Park fronton: hamarosan a boltokba kerül a koreai zsebkonzol, a GP32 második verziója, a **GPX2**. Az NDS-hez hasonlóan két ARM (ARM9-esek) processzorral felszerelt masinába 64Mb RAM, 320*240(QVGA) kijelző és SD kártya támogatás került, a gépen Linux operációs rendszer terelgeti a biteket. Az GP32 csak korlátozott számban, és limitált módon (Olaszországban volt kapható egy darabig, máshol nem nagyon forgalmazták) jutott el Európába – a GPX2 talán szélesebb közönséget ér el. Végül pedig egy szomorú hír: a *Tapwave* súlyos gondokkal küszködő (értsd: nem vette a kutya sem) zsebkonzolja, a **Zodiac** halott, hivatalosan is leállították a gyártását. Hiába a korrekt teljesítmény, hiába a kiforrott multimédiás képességek, hiába a PSP-ével egy lapon említhető, minőségi képernyő – a jelek szerint ha nincs a „Sony" vagy a „Nintendo" (nosztredámuszi pillantás a jövőbe: a „Microsoft") betűsor egy handheld neve előtt, eleve bukásra van ítélve.

liquid









GAMES CONVENTION 2005 – LIPCSE

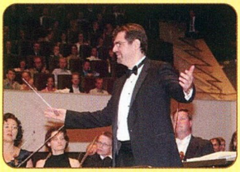
„A világon két nagy videojáték-kiállítás várja a játékok szerelmeseit: az E3 *el-éj*-ben, és a Games Convention szintén *el-éj*-ben, ami nem más, mint a mi *Lájbcigh*-unk."

Ezekkel a szavakkal nyitotta meg Dr. Arend Oetker, a Lipcsei Vásárok vezetőségi tagja a Prágai Filharmonikusok az eseményhez kapcsolódó videojáték-zene koncertjét (*lájcigh* – Leipzig – Lipcse ugye), de azon túl, hogy a Tokyo Game Show-t kifelejtette, még csak nem is volt teljesen igaza. (A koncert viszont felejthetetlen volt, Rony Barrak dobjaival, a 123min elektromos- és basszusgitár kíséreté-









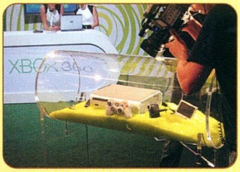
vel és Conny Kollet énekhangjával. Conny Kolletnek pediglen nem ez az első kirándulása a videojátékok világába – gyanúnknak hangot adva beszélgetésünkkor kiderült, hogy Talia álnév alatt ő énekelte fel a SpellForce – The Breath of Winter szólóit.)

A Games Convention ugyanis (még) nem világhírű gameshow – az Xbox360 árbejelentés és Hideo Kojima személyes részvétele ellenére a GC aranyosan helyi és német jellegzetesség marad, amelyet a pénzben nem szűkölködő apukák és idősebb játékosok raktak össze a masszív tizenéves vásárlóréteg kedvéért, akikért egyébként MINDEN játék és DVD film szinkronizált és német nyelven dobozolt. Ha majd a sajtótájékoztatók, a keynote-ok és az elérhető sajtóanyagok (a papír és a digitális adathordozókat is beleértve) nem csak és kizárólag németül lesznek meghallgathatóak / elérhetőek (bár a fent említett két esemény pont kivétel volt, valószínűleg véletlenül), akkor a Games Convention is elmondhatja majd magáról, hogy az E3 és a TGS mellett az (jelen esetben: európai) játékos-közösség komoly szakmai és képviseleti rendezvényévé vált.

Ez természetesen nem jelenti azt, hogy a GC nem lenne jó – ellenkezőleg: szépen kinn vannak a nagy kiadók a hallok közepén (és ahogyan máshol is lenni szokott: minél gyengébb a felhozataluk, annál dögösebbek a booth babe-eik), a kisebb kiadók a széleken, a folyosókon és a sarkokban pedig az alternatív / civil szféra. A dübörgő EA sátor átellenében ott állnak a német Commodore és Dreamcast közösség kis kuckói, ahol a farmeres srácok büszkén mutatják a plexiházba moddolt Commodore One-t és a Hello Kitty-s vagy a 240Mhz-re felhúzott és aktív hűtött Dreamcast gépeiket (a Hello Kitty-s gépből volt a rózsaszín és a kék változatuk is – a gyűjtők tudják értékelni ezt, a 240Mhz-es gépen pedig szaggatás nélkül futott a Shenmue, még a rázósabb részeknél is), de ugyanúgy kinn van a Games Academy is (játékfejlesztői főiskola) vagy a G.A.M.E., a német fejlesztők nonprofit érdekvédelmi egyesülete.

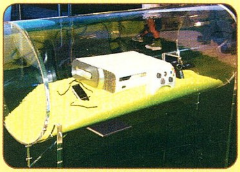
MICROSOFT

Már korábban is tudni lehetett, hogy az MS további X360 részletek bejelentésére készül a Games Convention alkalmából (jelesül az ár és a kiadás ideje – ebből ugyan csak az előbbi lett publikus), bár aztán az X05 kapcsán is lehetett hasonlókat, így teljes volt a zűrzavar. Aztán az MS hatalmas LCD és plazmatévék-

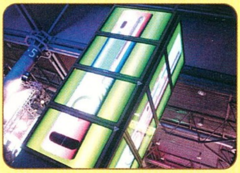


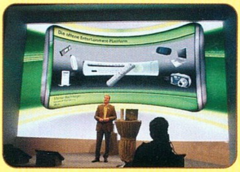










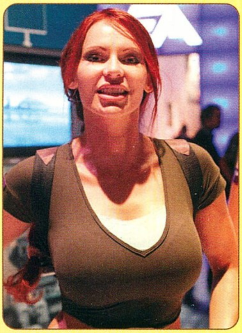


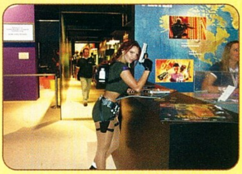


kel megspékelt (értsd: volt legalább vagy 100) pavilonjában végre fény derült a nagy titokra: két kiadás, 299 és 399 Euro magasságában, és még ebben az évben, remélhetőleg. A Core kiadás maga a konzol plusz zsineges irányító, a Premium pedig minden, ami szemszájnak ingere: wireless (kontroller és hálózat), merevlemez, cserélhető előlapok, headset, HD-kábel és távirányító. Józanul és röviden: az X360 maga a Premium kiadás, 400 Eurós, azaz 500 dolláros áron, a Core pedig a Light, az 1.5, a Celeron – az *ócsó oszt jó* kategória, amihez úgyis meg kell venni mindent (ad abszurdum: memóriakártyát) később, persze sokkal drágábban. Olcsó hús, híg lével, miközben fejleszteni a Core-hoz kell, mert az a legkisebb közös többszörös és egyébként is rosszul mutat a HDD Required felirat a doboz hátulján (hihetetlen, de nagyon sok vásárló vesz EyeToy-os játékokat úgy, hogy nincs meg hozzá a kamerája – tetszik neki a borító, fizet a kasszánál és otthon bámul a képernyőre, hogy mit kellene hová csatlakoztatni?). Az MS ennek ellenére nagyon is komolyan veszi az X360-at: a GC-n először bemutatott multimédia- kezelőfelület impresszíven kezelte a géphez csatlakoztatott iPod és PSP (!!!) – által átküldött mp3 fájlokat, képeket és videókat. Az interneten egyébként is megtalálható traileren túl végre valami működőt is lehetett látni: a Square-Enix aprócska kis sátrában egy golyóálló üvegből készült vitrinbe zárt fekete, fejlesztői Xbox360-on futott a Final Fantasy XI, összekapcsolva egy mellette álló PC-vel, demonstrálandó, hogy az FFXI tulajdonosok platformtól függetlenül tudnak majd együtt kalandozni Vana'diel világában. Sajnos a kontroller is a gép mellé volt zárva, így kipróbálni nem lehetett, de az ott őrködő kolléga megesküdött, hogy a játék tényleg a gépen magán fut, és nem elrejtett Apple G5-ösökön.

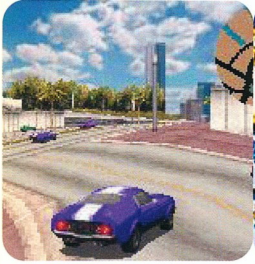
SONY

Sony-éknál szó sem esett az elkövetkező generációról – a PlayStation 2 olyan elképzelhetetlenül szépen muzsikál a boltok kasszáinál, hogy a cég nem sietteti az átállást (arról is pletykálnak, hogy még tovább tolják a PS3 megjelenést, mert nem akarnak belső konkurenciát az aranytojást tojó tyúkjuknak). Volt













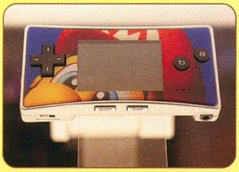




viszont PSP dögivel, szó szerint a plafonról is PSP-k csüngtek és a sajtótájékoztató is e körül forgott: hangulatos reklámkampány, dögös kis masina, mi kellhet még? (Már persze a sokkal jobb aksin és a sokkal jobb játékokon túl – ma a PSP-t az emulátor scene adja el. Egy piros pont a Sony-nak: Clayton Clark, a PSP Updates – korábban: PSP Hacks – alapítója mesélte a múltkor, hogy amióta a Sony emberei meggyőződtek arról, hogy az oldaluk nem warez site, nagyon jó kapcsolat alakult ki, kapnak sajtóanyagokat, kikérik a véleményüket tech kérdésekben, stb. A gonosz lelkű EDGE persze nem átallotta megjegyezni ennek kapcsán: az egy dolog, hogy a saját játékaikat nem akarják warezben látni, de nyilván nem lenne kifogásuk egy tökéletes GBA és DS emulátor ellen – nem kell reklámozni, de a felhasználók úgy is tudni fogják, hogy ha PSP-t vesznek, ingyen kapják a konkurens Nintendo két handheldjét is, a teljes szoftverkatalógussal egyetemben). Az idei karácsony nagy kérdése lesz, hogy egy vadonatúj hardver hogyan lesz képes megküzdeni egy legendás konzol legérettebb játékfelhozatalával: Soul Calibur 3, Wanda and the Colossus, Okami, egy majdnem pixel-perfect Resident 4 átirat, Genji, EyeToy címek, bizonyított sorozatok (Jak, Ratchet, Sly) és a többiek. „Tíz pont esőt" vizionálok, és most talán nem érdemtelenül.

NINTENDO

Nem akarom húzni az időt: az új Zelda szuper lesz. A Resident Evil 4-nek megfelelő kvalitású grafikus megjelenítés, természetesen a Zelda atmoszférájához szabva – új történet, de megtartva a régi immerziós elemeket. A kiállított 10 gép előtt folyamatosan sorok, a demóban pár helyszín, de láthatóan már teljes funkcionalitásában. Egyébként kinn volt a teljes Nintendo repertoár: tucatnyi GBA SP (A GBA Micro-k még vitrinben, több előlapos kiadásban. A Micro drága lesz és játszani túl kicsi – a képernyője az eredeti fele csak, ezen olvassa valaki a Fire Emblem tonnányi szövegeit. Azt hallani, Európában egybecsomagolják a Play-Yannal (http://www.nintendo.co.jp/n08/play_yan_micro), így mp3 lejátszóként is használható lesz, de olyan még nem volt, hogy a Nintendo valamit is ingyen adott volna, így kéretik ezt a hírt fenntartásokkal kezelni!), kétszer ennyi NDS (Advance Wars: Dual Strike és Chou Shittou Cadecus a két fő ász) és GC. A GBA láthatóan leáldozóban, az NDS erős feljövetelben, a GC pedig, kellemes meglepetés, tartja magát: a Mario dömping mellett Odama, Battalion Wars, Fire Emblem: Path of Radiance, Chibi Robo, mind játszható formában. Ha valaki, tőlünk eltérően ugye, normális ember és a helyén kezeli a gaming hobbit, és három éve beruházott egy GameCube-ra, nem bánta meg: minden évben megvolt az az öt kiemelkedő minőségű cím, amivel el lehetett tölteni az esős vasárnap délutánokat vagy az unalmas karácsonyi rokonlátogatásokat. A nagy N kiállítás fókusza természetesen a Nintendogs-on, E3 utánérzésű bemutató (német celebrity, csak itt a kutyák nem, khm, kopuláltak) – aki pediglen nem találta meg kedvenc kutyáját a három kiadásban, ne keseredjen el: további kiadások várhatóak, sőt – belsős info! – már a macskás modellek is le vannak renderelve, azaz a Nintencats sem lehet olyan messze.





ELECTRONIC ARTS

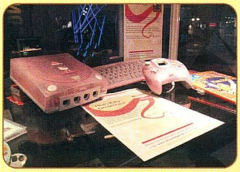
Az EA (az MS-hez és pár másik kiadóhoz hasonlóan) belefutott a GC nagy csapdájába: nem hoztak magukkal saját TV-ket, így a konzolos játékaikat LCD / TFT monitorokon voltak kénytelenek bemutatni. Aki látott már konzolos megjelenítést LCD-n, az tudja mi az ábra: ahogy a VGA-ra optimalizált hardvernek idegen interlaced PAL felbontást a monitor megpróbálja kihúzni teljes képernyőre és ezért elmossa a sorokat, nos, inkább nem jellemez-



ném, mert nem tudnám megtenni az emésztési folyamatok végtermékének emlegetése nélkül. A lényeg: nem sokat lehetett látni, pedig volt kinn minden, mi szem szájnak ingere: az új Burnout (tényleg tudtak még újat kitalálni a sráцok), illetve ugyanez PSP-re, új FIFA (egyértelmű vélemény szerint az egyik legjobb az eddigiek közül), Harry Potter (kellemes és minőségi iparosmunka), új NFS (megoszló értékelésekkel), új Bond, ezúttal Sean Connery személyes alakításában (nem, Connery bácsi nem játszik videojátékot, de élvezte azt az új fajta kihívást), valamint erős PC-s vonal: a Movies és a Black and White 2 megnyugtatóan lassítják a PC-s játékok leáldozásának folyamatát. Az EA komolyan veszi a game-show-t: minden kiállított játék mellé odapakolja a producert, a lead designert vagy pár fejlesztőt, hogy az újságíró fel tudja tenni buta kérdéseit. Atyai mosollyal nyugtázzák a PC-s kollégák „Ez a Burnout akkor ugye egy autós játék?" kérdéseit, és adnak kólát is mellé.

KONAMI ÉS SEGA

Kojima úr fehér öltönyben virít, megpróbálkozik a német üdvözlés felolvasásával, de beletörik a nyelve – japánra vált, amit szerencsére angolra fordítanak. MGS Ac!d és Subsistane képek, Kojima örül hogy itt lehetett és távozik. Igazából semmi újdonságot nem hoznak, a 75%-ban kész PSP-s Pro Evolution Soccer 5-tel virítanak, egyébként Yu-Gi-Oh! (DS), Castlevania: Dawn of Sorrow (DS) / Curse of Darkness (PS2) és Coded Arms (PSP). A Yu-Gi állandóan foglalt, a virtuális kártyajátékokra az európai fiatalság is fogékony, úgy látszik, a Coded Arms viszont – meséli büszkén a Konami pólós kislány – firmware-ellenőrzős, azaz csak a leg-

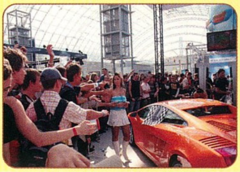




újabb verzión fut, így próbálja a Sony frissítésre bírni az régebbi, warezképes változatot használókat. A SEGA a darkos Sonic+ban és az európai ízlésnek szánt Spartan: Total Warriorban látja a jövőt, ez a két cím foglalja el a booth legnagyobb részét. Pontosabban ezek díszletei, mert gép elég kevés van. És ha már díszlet, akkor

UBISOFT

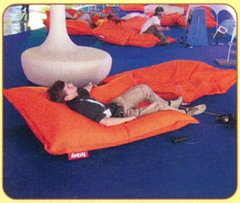
A legjobb stand: minden játékhoz színpadi miliő. Prince of Persia 3 (ami egyébként 6, miért hármazza mindenki? PoP, PoP2, PoP3D, Sands of Time, Warrior Within és most ez), háremhölgyek keleti díszletek között, herceg vízipipával, Far Cry Instincts dzsungelben (Egyébként most úgy néz ki, nagyon jó lesz az a játék, a multiplayer része pedig a Halo 2 méltó konkurense lesz. Mondom, most így néz ki.), a Brothers in Arms romok között, King Kong mindenféle bizarr élőlény társaságában. Ez utóbbiról keveset tudni: Ancel úr már letette a névjegyét a Rayman sorozattal és a Beyond Good and Evillel (Tolvaj! A cím egyértelműen Nietzsche-től származik, mi köze ennek a játékhoz?), reméljük a King Kong is belép ebbe a panteonba.



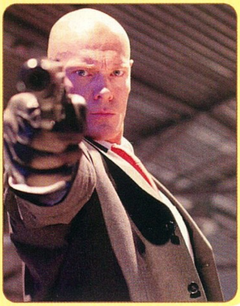
ÉS A TÖBBIEK

Lehetetlen felsorolni mindent, ami Lipcsében volt – Atari, THQ, Blizzard, Midway, Vivendi, Activision – kihozták a játékaikat, nem is beszélve a tucatnyi PC alkatrész-gyártóról (Alienware 12" szubnotik – must have!), PC casemodderekről, könyvkiadókról vagy akár a Német Női Counter-Strike Szövetségről. Sajnos a magyar fejlesztők és gaming cégek hanyagolták a rendezvényt: a Battlestations: Midway trailer látható volt az egyik sarokban, de a CDV ki se jött, azaz a StormRegion is itthon maradt. Pedig Lipcse nincs messze (szerencsések vagyunk ebből a szempontból, ha Londonban lenne Európa nagy game összeröffenése, igencsak esélytelen lenne a részvétel) – reméljük hogy jövőre több standon is megbeszélhetjük a honi fejlesztőkkel a magyar scene akkor aktuális kérdéseit.

hzx



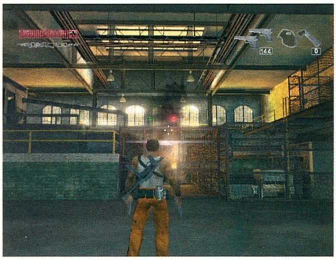






ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

THE SUFFERING: THIES THAT BIND (MIDWAY) (PS2, XBOX)



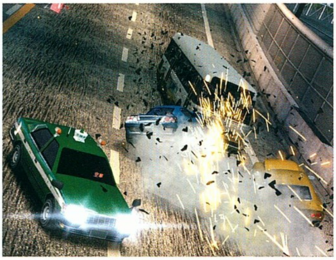




A **Suffering** maga volt az alvó tökéletesség, az árnyékból lesújtó csoda: a *Midway* nem reklámozta agyon, ez pedig érthetetlen. Egy hihetetlenül jól kidolgozott, néha sokkolóan rémisztő és brutális egyveleg, akció-horror köntösbe bújtatva. A szövevényes történet a sztori végigvitelével lezáratlan maradt, így egy percig sem volt kétséges, hogy folytatódni fog: pár napon belül ez meg is történik. A két előzetes korong – Xbox és PS2 – érdekes módon négy buildet tartalmazott, ám még a véglegesnek feltüntetett pakk is olyan temérdek hibával rendelkezett, hogy bizony jó pár alkalommal szabotálta a tesztelést. A rendszeres buffer túlcsordulások, el-eltűnő árnyékok és hibaüzenetek, fagyások bizony megkeserítették szegény teszter életét, ám a tényleges játék mindenért kárpótolt. Fogd az elődöd teljes atmoszféráját, töltsd tele több hektoliter vérrel, emeld a négyzetre, majd szakítsd olyan apró darabokra, hogy ne lehessen összerakni eredeti állapotába. Sajnos jelenleg ez a kuszaság jellemzi a Suffering folytatását: Torque szinte másodpercenként ugrál tér és idő között, egyaránt megmagyarázva a múltban történt eseményeket és a majdani történések okait. Hangulatosnak kétségtelenül hangulatos, ám a nézőt folyton árnyékban tartani nem túl bölcs döntés – különösen nem akkor, hogy az eredetileg korrekt mennyiségű harc helyét üresjáratok vették át, annak ellenére, hogy hősünk kezében vagy övén mindig akad legalább egy gyilkos fegyver. Sajnos muníció roppant kevés van, a nehézségi szint pedig még érezhetően nincs belőve. Verejtéket kiváltó félelmetes jelenetek tömkelege, a morálmutató jó és rossz mutatója felé lavírozó, döntéseket kívánó szituációk barátságos változatossága, kellemes tűzpárbajok, zseniálisan összerakott helyszínek: nálam egyértelműen az év egyik legfinomabb anyaga.

BURNOUT REVENGE (EA) (PS2, XBOX)







A Burnout 3 az árkád száguldás mesterműve, ehhez kétség sem férhet: már azt a nyomorult egy pályát tartalmazó előzetest is a maximumra pörgették a szerencsések, a teljes változat pedig rettenetesen hosszú játékidejével bizony egyaránt jó ideig lekötötte a zsáner rajongóinak és a gép elé lehuppanó kocaplayerek figyelmét. Mind én, mind a közeli ismerősök szkeptikusan szemléltük az *Electronic Arts*-hoz méltó gyorsasággal készülő folytatást, mely nem kecsegtetett sok újdonsággal: amit ki lehetett hozni ezen a platformon az megtörtént. Örömmel jelenthetem, hogy tévedtem – a **Burnout Revenge** egy olyan adrenalinlöket, amit egy elefántméretű fecskendőt is megtöltene. Bár a játékmódok nem estek át drasztikus változtatáson, a hihetetlen méretűre duzzasztott játéktér – immáron a teljes világtérkép – a vadonat új járgányok garmadája (köztük a '60-as, '70-es évek klasszikus benzinfalóival), a végletekig csinosított vizualitások bizony a kétely legapróbb morzsáját is elsöprik. A BR hatásvadász, méghozzá pokolian – a hatalmas balesetekre kihegyezett szituációk többsége kezdetben riasztó, hiszen a Burnout 2-t akár egyetlen karcolás nélkül is ki lehetett pörgetni, ám a jelentősen felgyorsult iramot felvéve azonmód komfortossá és könnyen kezelhetővé válik a dolog: nem beszélve arról a nem elhanyagolható tényről, hogy a crashbraker mostantól már nem a Crash mód privilégiuma! Az utakat járó kocavezetőkbe hajtva végre nem kell azonnal bedobni a törülközőt, gyakorlatilag csak frontális támadásnál van félnivalónk – ez egyben egy új taktikai lehetőséget is ad, a hátulról megtolt peonok roppant jó akadályt képeznek a mögöttünk haladó ellenfelek számára, akik most már valóban küzdenek a győzelemért, szívósak, taktikáznak és ha kell, könyörtelenül eltaposnak. Az ilyen sikeres támadások után revenge célpontokká válnak, a bosszú pedig temérdek ponttal jár. A néha unalomba fulladó Crash mód átszabásra került, az indulósebességet az NFSU-ból kölcsönzött „speedometer" megfelelő traktusainak eltrafálása adja meg, az ütközésre alkalmas útszakasz hossza pedig drasztikusan megnőtt, nem beszélve a monumentális pályákról. A klasszikus Need for Speed korszakot idéző, akár 3-4 perces köridővel is rendelkező terepek megszámlálhatatlanul sok alternatív úttal rendelkeznek, melyekkel könnyen kivívható az ideiglenes vezetés, mert mint mondtam volt, ennyire kemény még soha sem volt a csata. A tesztelt Playstation 2-es változat gyönyörűen muzsikált a grafikus körítést tekintve, ha az ember nem látja, mi duruzsol a TV alatt, meg nem tudná mondaná, mely platformról van szó: hihetetlen részletesség és változatosság, a legkisebb szaggatás nélkül. Sajnos béta verzióról lévén szó temérdek hiba van még a kódban, melyek némelyike bizony játszhatatlanná tette az amúgy szórakoztató produkciót: a megjelenésig még jócskán van idő kiküszöbölni ezt. Ezek tükrében igyunk előre a medve bőrére és mondjuk ki bátran: megvan az új király!

Jak X (Sony) (PS2)

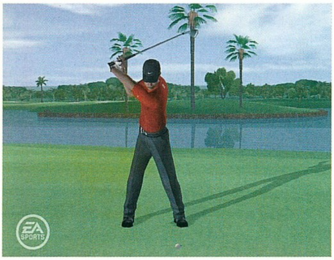


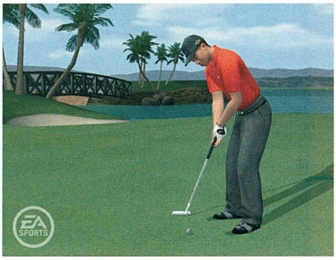


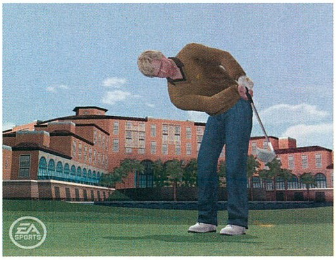


Az 1996-os Death Rally nyomdokába lépni kívánó játékok igen nagy mennyiségével találkoztunk már, az eddigi legjobb próbálkozás kétség kívül a nem túl nagy visszhangot keltő Mashed volt – most itt az új kihívó. A Jak széria főágának befejeztével (sajnos) nem állt meg az idő kereke, a platformvilág buktatóit hátrahagyva a **Jak X** nem a kocavezetésre apellál, hanem a vad, féktelen száguldásra, tökéletesen beágyazva a három részt megért univerzum világába. A két főszereplő változatlan, Jak még mindig hűvös és mértéktartó, Daxter pedig szokása szerint a lehető legveszélyesebb helyzetekbe keveri magát, miközben olyan poénzuhatagot önt a népre, hogy jómagam megint képes voltam perceken át kacagni a jobbnál jobb szövegein. Lényeg a lényeg, hőseink kénytelenek versenyezni az életükért. Ebben nagy segítségükre lesz a hihetetlen mutatványokra képes járművük, valamint a pályákon elszórt fegyverek, melyek a Lego Racers-hez hasonlóan egy előre meghatározott repertoárból, sorsolás útján kerülnek ki: gépfegyver, gyalogsági akna, őrrobot és egyéb okosságok gondoskodnak arról, hogy elsőként érjünk a célba. Az ellenfelek már a legkönnyebb szinten is hihetetlenül szívósak, a pole pozíció megkaparintása ezúttal is izzasztó és kemény feladat lesz. A látványról a végletekig csinosított, saját fejlesztésű grafikus motor gondoskodik, mely még a legszorultabb helyzetekben is stabil, remek vizuális masszát produkál.

Tiger Woods PGA Tour 06 (EA Sports) (PS2, Xbox, GameCube)







A Vega által bemutatott múltkor NHL 2006 előzetes pontosan olyan, mint a most boncasztalra rakott **Tiger Woods PGA Tour 06**: az előd minimális változtatásokkal leszállított, újracsomagolt változata. Gyakorlatilag minden maradt a régi, a hihetetlenül sokrétű karakter kusztomizáció – melyben nem csak az olyan alapdolgokat választhatjuk ki, mint a bőrszín és a ruházat, hanem akár még a szemöldök formáját és hosszát is – a temérdek, tényleg remek játékmód (köztük a hivatalos szezontáblázattal, mely a valós dátumoknak megfelelően zajlik, hasonlóan a Le Mans 24 órás módjához), ám mint az NHL 2006 esetében, ez kevés. Nincs olyan lényeges változatás, ami miatt nyugodt szívvel azt mondhatnám, tessék feltörni a malacperselyeket (hacsak nem bátorkodunk létfontosságú újdonságként kezelni az immáron analóg karral is remekül használható „putting" metódust és a tényleg elemükben lévő, hihetetlen szófordulatokat elsütő kommentátorokat). A grafika a régi, szaggatásmentes, letisztult megjelenítés, kissé kihalt ám jól kinéző pályákkal, remekül modellezett karakterekkel. Egyedül csak a fájóan hatásvadász effekteket tudnám feledni: egy-egy bombaerős ütésnél a kép lelassul, a kamera körbeforog, a hangfalakból pedig puskalövés hallatszik.

Everybody's Golf (Sony) (PS2)



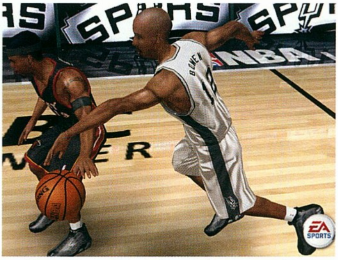




Ha a fentebb taglalt EA Sports-os golfjáték volt a komolyabb, a sportághoz legközelebb álló szimuláció, akkor az anyacég patronálásával készülő **Everybody's Golf** a belépő az ifjabb korosztály számára. A Hot Shot's Golf széria nyomdokain haladó termék már körítésével is kiemelkedik a szürke tömegből: a helyszínek többsége fiktív, barátságos kis vidék, a szereplők pedig egytől-egyig olyanok, mintha egy manga vonásokkal rendelkező rajzfilmből szöktek volna meg. Ennek ellenére számos előnye van a Tigrissel szemben: az első és legfontosabb pozitívum az irányítás, az eltelt évek alatt tökéletesre fejlesztett „skálás" metódus jobban kézre áll, az ütés személyre szabhatósága könnyedebb. A második és talán legérdekesebb különbség a közönség aktív szerepeltetése: végre nem kihalt, élettelen vidékeken zajlik a küzdelem, a bajnokságok alatt bizony dugig vannak a tribünök, ez pedig rettenetesen hangulatossá teszi az élményt, feledtetve minden látványos vagy eldugott hibát

NBA Live 2006 (EA Sports) (PS2, Xbox)

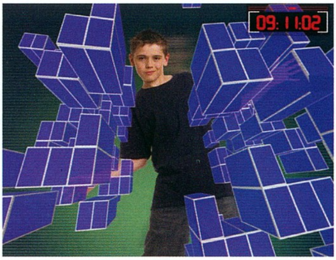




Az **NBA Live 2006** jelen Előétel leggyatrább próbálkozása: ötlettelen, unalmas és még ráadásul csúnya is. Az eredeti cél – kosárlabda élethű, mégis szórakoztató digitális megvalósítása – túlságosan is elmozdult az árkád labdapattogtatás felé, ez pedig rettenetesen unalmassá teszi a magamfajta szimuláció-hű gamerek számára a virtuális palánkérintgetést. Frissített játékos adatbázis, a szokás játékmódok, az elődökben bemutatkozott freestyle passzolás és dobás intézmények finomhangolása: ebben ki is merül az újdonságok listája. A tesztelt PS2-es változat és a szintén mellékelt Xbox-os kiadás között nem volt különbség, így nem látok okot arra, hogy miért kéne idén is benyelni ezt a maszlagot. Talán majd jövőre, remélhetőleg nextgenen!

SpyToy (Sony) (PS2)

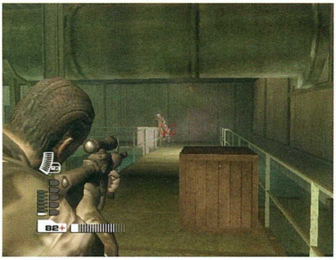
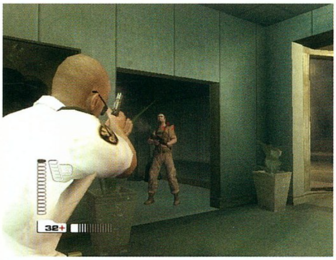






Nem szeretem az EyeToy-t. Az alapötlet remek, a megvalósítás pocsék: rettenetesen kevés játék támogatja, az elkészült művek némelyikénél pedig már maga a kamera beállítása is problémát okoz – nekem legalábbis a torkomon akadt a **SpyToy** „azonosító" algoritmusa. Igaz ugyan, hogy majd' 1 órás szenvedés után sikerült működésre bízni a rettenetesen bájos külsővel felruházott kiegészítőt, ám az azt követő szoftverélmény súlyos fejcsóválást és értetlenkedést váltott ki szerény személyemből. Bár a mellékelt aljátékok mindegyike valamilyen úton-módon kapcsolódik a kémkedéshez – ejtőernyős ugrás koordinálása, titkos fényképek készítése, helyszínek betájolása a világtérképen – a hangsúly ezúttal a kamera képességeinek kiaknázásán van, mégpedig megfigyelő feladatok beállításával. Aki a lencsék látószögébe kerül, azt bizony a szerkezet kegyetlen módon felveszi, így ha valaki notórius módon megdézsmálja az ablakba kitett pitét, végre nem úszhatja meg büntetlenül. Érdekesnek hangzik? Nem az.

Without Warning (Capcom) (PS2, Xbox)


Nem jó előjel, ha egy programot úgy reklámoznak, hogy egyedi, eddig nem látott élménnyel kecsegtet az adott stíluson belül: az ilyen nagyravágyó tervek többsége a megvalósítás során elhasalnak, a boltokba kerülő termék pedig köszönőviszonyban sincs a PR felelősök által nagyvonalúan osztogatott magasztos jelzőkkel. A **Without Warning** ilyen: az efféle akciójátékoktól idegen *Capcom* jobban tette volna, ha marad a kaptafánál. Az eredeti Tomb Raidert elkövető fejlesztőkből verbuválódott Circle 12 óra történését kívánná elmesélni a WW keretén belül, ám az események forgatagának tálalása hagy némi kívánni valót maga után. A Dolph Lundgren fémjelezte „filmremekek" mélységét súroló kerettörténet a klisék melegágya: a terroristák által veszélyeztetett világbéke / fontos objektum megvédésére kiküldött osztagot már a bevetés elején szétcincálja a saját maguk által felhelyezett robbanótöltet, az egy szál túlélő pedig kénytelen egyedül teljesíteni a missziót: természetesen a hős szerepe ránk hárul. Szerencsénkre a továbbiakban is lehetetlen objektívákkal kell farkasszemet néznünk, miközben olyan mély értelmű diskurzusokat folytatunk a rádió túlfelén ülő „Amerikai hadsereg" nevű különítménnyel, melyek a legcsábosabb mosollyal a kamerába vigyorgó B kategóriás szupersztárok – úgymint Chuck Norris, vagy épp a rettenthetetlen David Hasselhoff – szájába adva tökéletes élményt nyújtanának. Ezen még túltenné magát szegény teszter, de az egyszerű történet egy legalább ilyen összetett játékot rejt magában, melyet temérdek hiba tesz élvezhetetlenné s egyszersmind értéktelenné. Az első és legszembetűnőbb dolog az irányítás kiforratlansága: az analóg karokra építkező metódus lassan reagál, míg mi azon fáradozunk, hogy a célkeresztet pozícióba állítsuk és ropunk egy táncot a hadilábon álló kamerával, addig az ellenség színe-java már az arcunkba mászva rendületlenül adagolja az ólmot, ez pedig egy gyilkolásra kihegyezett produktumnál gátat vet a szórakozásnak. Ha még nem lenne elég, héroszunk vagy a rá aggatott több kilónyi felszerelésnek, vagy az idegszálait kínzó reumának hála olyan csigalassúsággal mozog, hogy mire fedezékbe érne a gyilkos támadások elől, a temetkezési vállalat már bedobta egy mély gödörbe és rászórta az ennek kiásásához szükséges földmennyiség jelentős részét. A 3rd person nézetet tehát abszolúte nem sikerült egyesíteni az FPS-ek könnyed célzásával: hiába, Freedom Fighters nem terem minden bokorban! Egy apró pozitívum azért akad, a látványvilág kifejezetten tetszetős a glowing effektnek hála, bár a tesztelt PS2-es verzió a robbanásoktól tarkított helyszíneken bizony néha megadta magát a képfrissítés optimális értékének kiszámolásakor.

Genji (Sony) (PS2)







Az Onimusha trónja korántsem megdönthetetlen: a formabontónak szánt, ám a rajongótábort megosztó harmadik epizód után hamarosan érkezik a negyedik nekifutás, ám nem számíthat osztatlan sikerre: a szerkesztőségbe érkezett előzetes verzió tanúsága szerint a **Genji** bizony kiütheti a nyeregből a Capcom konkurensét: a minőségre elég garanciát nyújt a *Sony* neve, hiszen az anyacég eddig még nem adott ki fércmunkát a kezei közül, de aki több bizonyítékra vágyik, elég, ha megnézi a Game Republic gárdáját, mely az előbb említett japán cég ex-munkatársaiból állt össze, a sikerjátékokat jegyző Yoshiki Okamoto vezetésével. A 12. századi Japánban járunk, a szamurájok és a sógunok korában. Főhősünk, Yoshitsune kardot ragadva magányos harcosként fellázad a régióját uraló zsarnok ellen, ám monumentális vállalkozása kezdetén rá kell jönnie, hogy az emberi léptéket meghaladó erejét egy mágikus tárgynak köszönheti. Tett tettet követő, Yoshitsune mellé pedig hamarosan egy társ szegődik a brutális testi adottságokkal rendelkező Benkei személyében. A páros útnak ered és több ezer ellenfélen átgázolva próbálják beteljesíteni végzetüket. Az első dolog ami szemet szúr az a látványvilág: már a kritikus E3-as / TGS-es mozgóképes előzetes is állkapocs zúzó volt, ám amit a játék menet közben produkált, az bizony mindenképp dicséretet érdemel: varázslatos távol keleti helyszínek, égig érő fákkal és aljnövényzettel, mindent elérő napfénnyel és csodálatos kis patakokkal – mindezt a lehető legmagasabb szinten, az akadozás és a képfrissítés legapróbb legkisebb jele nélkül. A Genji alapvetően egy jól összerakott hack'n slash, az összképet a kiterjedt RPG vonások színesítik, úgymint: többfajta támadási stílus, speciális erők használatának lehetősége, információ dús konverzió a városlakókkal, illetőleg egyedi fegyver kreálása az ellenfelektől zsákmányolható alapanyagok segítségével. A Famitsu-tól roppant barátságos 32 pontot a maximális 40-ből, én pedig nem látom akadályát annak, hogy a szeptember végi megjelenést követően tőlünk is megkapja a maga kis erős értékelését.

Resident Evil 4 (Capcom) (PS2)







A 2005-ös esztendő játékkínálatából toronymagasan kiemelkedik a **Resident Evil** negyedik epizódja: a létfontosságú vérfrissítést hozó folytatás minden szempontból kifogástalan munka, akár a főbb mozgatórugókat, akár a technikai körítést nézzük. Az aprócska kocka hihetetlen látványvilágot préselt ki magából s mint oly sokan, bizony én is azt hittem: a bejelentett Playstation 2-es nem lesz képes tartani a szintet. Tévedtem, méghozzá egy alaposat. Az őszre datált pléjstációs borzongás első látásra bitre pontosan megegyezik bő _ évvel korábban debütált társával: igen hölgyeim és uraim, tisztelt hitetlenkedők. Tessék csak megnézni ha végre a publikum is megszemlélheti a csodát. A kurrens generáció életciklusának végső fázisában az utolsó energialöket is kihasználásra kerül mindhárom masina esetében, ez pedig alanyunkra hatványozottan igaz. Különbséget csak akkor fedezhet fel a Sherlock Holmes-i ambícióktól fűtött kritikus ha a technikai adatok mélyére néz – egyes híresztelések szerint a pixel shaderek mágiáján kisebb csorba esett. Ennyi? Igen, ez mind: az 1:1-es konverzióhoz még egyetlen más produkció sem állt ilyen közel. Minden a helyén van, textúra – poligonspórolásnak a legkisebb jelét sem véltem felfedezni. A debug módnak hála a szűkösen mért bejárható terep egyik legkritikusabb pontját is szemrevételezhettem. A biológiai masszáktól hemzsegő kastély pontosan úgy néz ki, ahogy azt már tavasszal megcsodálhattam. Ennyit a technikai maszlagról – aki a kákán is csomót keres, hibát találhat, mégpedig az irányításban. Az analóg karok reakciója érezhetően lassabb, néha borzasztóan idegesítő, ám tekintve, hogy ez még egy erősen alpha állapotban leledző build, bőven lesz ideje a *Capcom*nak a megjelenésig kijavítani ezt a bosszantó kis nüanszot, de jelenleg az elsődleges cél az optimalizáció mellett a hét lakat alatt őrzött újdonságok implantálása. A PS2-es változat számos, eddig nem látott elemet mutat fel, melyről minő fájdalom, de nem tájékoztathatom a nagyérdeműt – **a koronghoz mellékelt dokumentáció olyan kínzási formákkal riogatott a titoktartás megszegésének következményeként,** amibe még a legkiválóbb izomtömeggel rendelkező férfiegyedek is belepirulnának.

Pursuit Force (Sony) (PSP)



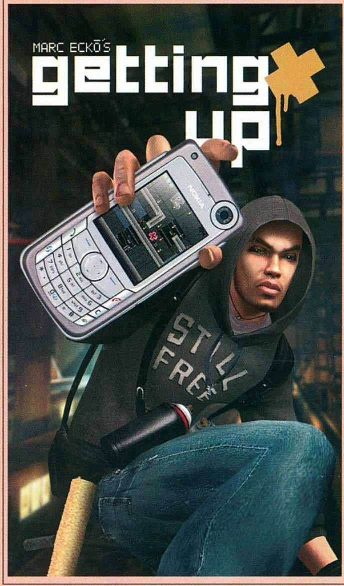


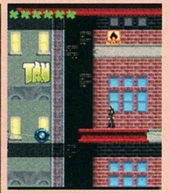


Sokat tapasztalt játékos egy jól elkészített intro láttán nem dől be már semminek a játékélmény megtapasztalása nélkül. A **Pursuit Force** előzetes verziója is adrenalin pumpáló animációval nyit: nyitott, sportos rendőrautóval üldözi a macsó biztos úr a bűnözőket, kihajol a kocsiból, majd átugrik a szomszédos motorháztetőre és pisztolyát előhúzva a szó szoros értelmében kilövi a sofőrt majd beugorva a volán mögé vadonatúj verdájával tovább hajt. Annál nagyobb a meglepetés, amikor azt tapasztaljuk, hogy a játékban gyakorlatilag ugyanezt meg lehet tenni, mi több, ez maga a cél. Az autós üldözések persze csak egy részét képezik a PF-nak (és nyugodjunk meg, az akció lüktetése minimum olyan heves, mint az introban látottak), az alvilági bandák bedarálására földön (külső nézetből, gyalogosan) és levegőben (helikopterből lövöldözés gépágyúval – figyelem, handheld szoftverről beszélünk!) egyaránt lehetőséget kapunk. Nagyon okosan úgy vannak elkészítve a küldetések, hogy öt-tíz perc alatt mindet meg lehet csinálni (többségükben időlimit is van), de hogy ez alatt az idő alatt nem lesz egy másodpercünk sem felpillantani a képernyőről, az is biztos. Kirány anyag lesz!

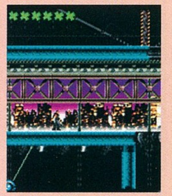
Wilson

MARC ECKO'S GETTING UP



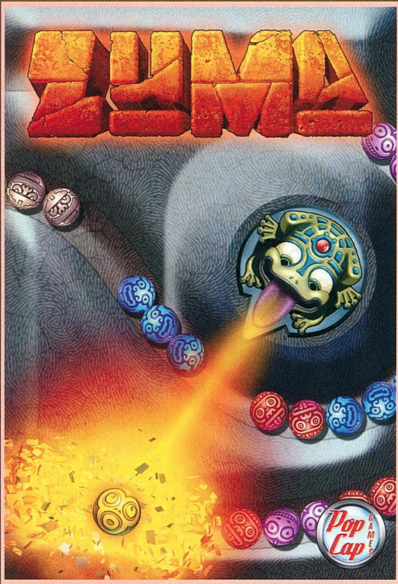



A Marc Ecko (az úr neves ruhadizájner, életmód-magazin tulajdonos, és a graffiti-kultúra egyik apostola – ha esetleg még nem hallottatok volna róla) nevével fémjelzett Getting Up az utóbbi évek egyik legtitokzatosabb játéka volt. Pontosabban: a játék fejlesztését lengte körül homály, annyit tudtunk csak róla, hogy Ecko valami graffitivel kapcsolatos dolgot szeretne tető alá hozni – de fogalmunk sem volt róla, hogy konkrétan milyen formában. A konzolos verziók (Contents Under Pressure alcímmel kiegészítve) ősszel kerülnek a polcokra – a mobil változat azonban már napokon belül kipróbálható. A „nagygépes" verziók full 3D megjelenítése értelemszerűen ugrott, helyette egy kifejezetten csinos platformert kaptunk. A játék főhőse, Trane graffiti-művész, így érthető módon mindene a respekt – a mi feladatunk lesz, hogy emberünket minél jobban megbecsüljék a városban. Ezt pedig orbitális mennyiségű spray-doboz begyűjtésével (és persze a hozzájuk vezető út feltérképezésével) tudjuk elérni. A város kilenc körzete van osztva, ezek összesen huszonhét pályát rejtenek magukban. A trükk: nem áll rendelkezésünkre alapból az összes szcenárió, az egyes helyszínek abszolválásával, több lépcsőben fedezhetjük fel a komplett várost. Maguk a pályák is több lépcsőben teljesíthetők: kezdetben alapfokozaton tudsz nekik ugrani, ha így végigmentél rajta (és összegyűjtötted az előírt mennyiségű spray-t), újabb terület nyílik meg, aztán újabb pályák teljesítése után visszatérhetsz, és nekiugorhatsz újra – csak most már magasabb fokozaton. A magasabb fokozat nem csak a nehézség növekedését jelenti, hanem a felfedezhető terület nagyságát is: eddig nem elérhető járatok nyílnak meg, korábban zárt ajtókon tudsz bemenni. Az ugráláson kívül az ellenfeleiddel is törődnöd kell: dühös robotok erednek a nyomodba, és megpróbálnak eltaposni / agyonlézerezni – mivel hősünknek nincsenek fegyverei kénytelen vagy az ügyességedre hagyatkozni – ha elég akrobatikusan nyomod, könnyen kijátszhatod őket egymás ellen (értsd: a robot pajtások szépen felszeletelik egymást). A respekt egekbe tornázása újabb bonuszokat eredményez: a pályák teljes kipörgetéséért (ha minden fokozaton végigmész) dizájnos graffitiket gyűjthetsz be, ezeket (állítólag) neves falfirkaművészek tervezték, külön a játék számára. Extra ficsörként a játék online ranglistát is kínál – aki villogni akar, felküldheti rá a pontszámát. A Getting Up korrekt platformer, kellő kihívással megpakolva, és még a zenéje sem rossz – ha szereted a stílust, jól elleszel vele.

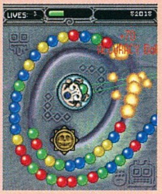





ZUMA





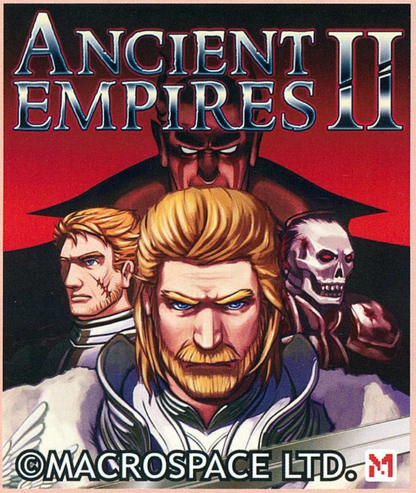


A Zuma tulajdonképpen nem új ötlet, nem új játék (duplán nem az, de erről majd később): az online flashes játékok rajongói már találkozhattak vele korábban. A mobilltelcsis változat semmiben sem marad el az eredetitől, sőt, talán túl is nő azon – a mobilos logikai anyagok egyik csúcsteljesítményét üdvözölhetjük a személyében. A Zuma alapjait a jó öreg Bust-a-Move-ban kell keresnünk (ami hatalmas kedvencem): az ötlet hasonló, csak az elrendezés változott – nem lentről felfelé kell lövöldöznünk a kis színes golyókat, hanem a körbe-körbe, gyakorlatilag 360 fokban. A téma is más: a BAM színes szörnyecskéit leváltották az ősi istenek – fókuszban a dél-amerikai mitológia, a pályák az inka templomokat idézik, a feladatunk pedig a Napisten megvédése lesz. Az istenség a képernyő közepén helyezkedik el, mi pedig egy békucival osztjuk az áldást: a színes golyók hosszú láncban tekerednek a Napisten köré, ebbe a láncba kell változó színű golyókat lőnünk – ha sikerült (minimum) hármas egységeket alkotnunk, eltűnik belőlük egy adag. A trükk: a lánc folyamatosan (spirálisan, egyre szűkülő körben) mozog, ha a sor eléri a Napistent, vége a játéknak. Azaz: egyszerű, de nagyszerű. Illetve: annyira nem is egyszerű, az első néhány pálya könnyed lövöldözése később komoly, ügyességet-logikai késséget próbáló, villámgyors döntéseket igénylő golyóbis-hajigálásba csap át. A lánc ugyanis csak átmenetileg szakad meg: ha sikerült kilőnöd egy szakaszt, átmeneti rés keletkezik a sorban, aztán szépen összezárul. Ez egyébként az emberes pontszámok elérésének útja, a taktika lényege (akárcsak a BAM, vagy a Puyo Puyo) esetében a gigantikus kombók megalkotása. Ennek érdekében nem árt előre tervezni: ha kizárólag azzal foglalkozol, hogy a sor eleje fogyjon, hamar elvérzel: a taktikus játékos folyamatosan figyeli a sor közepét is, jó előre elhelyezve a megfelelő színeket, méghozzá úgy, hogy egy (később) ügyesen belőtt golyó láncszerűen bontsa le a sor felét. Mivel a későbbi pályákon kapásból nem egy, hanem két sorral kell megküzdenünk, jól jönnek a power upok – ezek tulajdonképpen speciális golyók, ha kilövöd őket, lassításhoz (a hatás nyilvánvaló – lelassul a sor mozgása), vagy átmeneti irányváltáshoz (igen, itt egy darabig visszafelé, a Napistennel ellentétes irányba mozog az egész hóbelevanc) juthatsz.

A Zuma remek játék, és ami a legfontosabb: átkozottul addiktív, ha egyszer belefeledkezel, nagyon nehéz letenni. A grafika kellemes, ügyesen, változatosan alkalmazza a választott inka-témát: csodára persze ne tessék számítani, a logikai játékok nem a vizuális világukkal szoktak büntetni. Kipróbálásra ERŐSEN ajánlott darab, a Zuma az általam látott egyik legjobb logikai anyag mobilon.

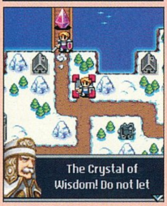
Telefon típusa	Játék kód: 92917 (Ancient Empires II)	94565 (ZUMA)
Motorola C380		x
Motorola C650		x
Motorola C975	x	x
Motorola E1000	x	x
Motorola E398	x	x
Motorola E550	x	x
Motorola T720(i)		
Motorola V180		x
Motorola V220		x
Motorola V3	x	x
Motorola V300	x	x
Motorola V360	x	x
Motorola V400	x	x
Motorola V500	x	x
Motorola V525	x	x
Motorola V550	x	x
Motorola V600	x	x
Motorola V620	x	x
Motorola V635	x	x
Motorola V80	x	x
Motorola V975	x	x
Nokia 2650	x	x
Nokia 3100	x	x
Nokia 3120	x	x
Nokia 3200	x	x
Nokia 3220	x	x
Nokia 3230	x	x
Nokia 3300	x	x
Nokia 3410		
Nokia 3510i	x	x
Nokia 3650	x	x
Nokia 3660	x	x
Nokia 5100	x	x
Nokia 5140	x	x
Nokia 5140i	x	x
Nokia 6020	x	x
Nokia 6100	x	x
Nokia 6101	x	x
Nokia 6170	x	x
Nokia 6220	x	x
Nokia 6230	x	x
Nokia 6230i		x
Nokia 6260	x	x
Nokia 6310i		
Nokia 6600	x	x
Nokia 6610(i)	x	x
Nokia 6630	x	x
Nokia 6670	x	x
Nokia 6680	x	
Nokia 6800	x	x
Nokia 6820	x	x
Nokia 7200	x	x
Nokia 7210	x	x
Nokia 7250(i)	x	x
Nokia 7260	x	x
Nokia 7270	x	x
Nokia 7600	x	x
Nokia 7610	x	x
Nokia 7650		x
Nokia 8910i	x	x
Nokia N-Gage	x	x
Nokia N-Gage QD	x	x
Sagem myV-65	x	
Samsung D500		x
Samsung E310	x	
Samsung E330	x	
Samsung E700	x	
Samsung E710	x	
Samsung E720		
Samsung E800	x	
Samsung E810	x	
Samsung X460	x	
Samsung X480	x	
Samsung Z105	x	x
Samsung Z107	x	x
Sharp GX10(i)	x	
Sharp GX15	x	x
Sharp GX20	x	x
Sharp GX30	x	x
Sharp TM100		
Siemens A65		
Siemens C55		
Siemens C60		
Siemens C65	x	x
Siemens CX65	x	x
Siemens CX70	x	x
Siemens CX75	x	x
Siemens M50		
Siemens M55		
Siemens M65	x	x
Siemens M75	x	x
Siemens MC60		
Siemens S55		
Siemens S65	x	x
Siemens SK65	x	
Siemens SL55	x	x
Siemens SL65	x	x
Siemens SX1	x	
SonyEricsson D750		x
SonyEricsson F500i	x	x
SonyEricsson K300i	x	x
SonyEricsson K500i	x	x
SonyEricsson K508	x	x
SonyEricsson K700i		x
SonyEricsson K750i		x
SonyEricsson S700i	x	x
SonyEricsson T610		
SonyEricsson T630		
SonyEricsson V800	x	x
SonyEricsson Z1010	x	x
SonyEricsson Z600		
SonyEricsson Z800	x	x

ANCIENT EMPIRES II











Az Ancient Empires második epizódját direkt hagytam a végére: a szeptemberi mobil-kínálat legjobb, a platform képességeinek jelenlegi határait feszegető játékról van szó ugyanis. Martin apukánk az AE2 átnyújtásakor megjegyezte, hogy miatta nem aludt az előző éjszaka: lefekvés előtt „gyorsan megnézem, hogy mi is ez" alapon kipróbálta – aztán hirtelen hajnali négy óra lett, és még mindig a gombokat nyomogatta. Ilyen jó lenne? Igen, tényleg ilyen jó: az Ancient Empires II körökre osztott, manga stílusú fantasy-stratégia, erős Advance Wars / Fire Emblem / FF Tactics Advance beütéssel – csak éppen mobilon. A történet a jól bevált fantasy-kliséket követi: Galamar király (még az előző rész végén) sikeresen győzte le áruló testvérét, a Saeth nevezetű Árnyékdémon által megszállt Valadornt, ismét csend és béke honol az Ősi Birodalmakban. A Gonosz azonban újra feltűnik a színen, az Árnyékdémon seregeket gyűjt, és a Thorin Királyság ősi varázstárgyaira fáj a foga – nekünk pedig ismét fel kell vennünk a kesztyűt.

Ha játszottál már (mondjuk) az Advance Wars-szal, teljesen egyértelmű lesz a játék kezelése – ha meg nem, akkor az első pályákon a játék alaposan elmagyarázza, hogy mit is kell csinálnod. Kezdetben csak pár egység áll rendelkezésedre (a „minden pályán életben kell maradnia" főhősön kívül leginkább gyalogosok és íjászok), aztán jelentősen bővül a kínálat: mágusok (pl. a halottakat tudod feltámasztani velük), vízelementálok, kőkemény gólemek, dühös farkasok, és még dühösebb sárkányok csatlakoznak a sereghez. Az egység nem a semmiből tűnnek elő, az AW-hoz hasonlóan le kell gyártanod őket. Az elfoglalt épületek aranyat termelnek, a Kastélyban pedig új egységekre cserélheted be az aranyat. Jól működő alapformula, és az AE2 nem is változtat sokat rajta, inkább a minél látványosabb / játszhatóbb megvalósításra koncentrál, és több szinten is győzedelmeskedik.

A grafika kifejezetten szép (maga a térkép is jól néz ki, klasszak a varázslatok, plusz csinos effektek – az egységek port vernek fel, a víz megcsillan – kényeztetik a szemet), nem teljesen GBA-színvonal, de közel áll hozzá. Egy stratégiai játék sikere általában a mesterséges intelligencián áll vagy bukik: hiába a szép grafika, vagy a jól eltalált harcrendszer, ha buták az ellenfelek. Az Ancient Empires II ezen a téren sem vall szégyent: az AI okos, ügyesen csoportosítja az egységeit, néha kifejezetten ravasz és kegyetlen módon támad – lerohanja a távolra lövő egységeidet (ha védelem nélkül hagyod őket), ügyesen szúrja ki a legyengült karaktereket, sőt, ha a helyzet úgy kívánja, szervezett visszavonulásra, és a sorok újrarendezésére is képes. Ennek köszönhetően a játék nem egyszerű, a kampány közepe táján kifejezetten izzasztó csatákat vívunk.

Ami hiányzik: nincsenek transzport-egységek, ezért a csapatok mozgása viszonylag korlátozott, a későbbi missziókban határozottan jól esett volna valami tömeges szállító-alkalmatosság. A sztori nem rossz, de nem túl eredeti (oké, nem a sztori adja el a stratégiai játékokat, de akkor is…). Minden más NAGYON rendben van: jó a zene, jó a hangulat, és úgy általában, az egész Ancient Empires II nagyon jól össze van rakva. Az AC2 jó példa arra, hogy miért is érdemes mostanság fokozottan odafigyelni a mobilos játszadozásra: a platform kezdi levetkőzni a korábban rá ragasztott „egyszerű, párperces szórakozást nyújtó játékokat írnak csak rá" jellegét, és lassan, de biztosan KOMOLY videojáték-platform válik belőle, olyan címekkel, melyek simán felveszik a versenyt a zsebkonzolos kínálattal – még akkor is, ha grafikailag egyelőre nem nyújtják teljesen ugyanazt a színvonalat. De ez is csak idő kérdése: a combosabb mobil-hardverek megjelenésével a grafika is fejlődik / fejlődni fog. Az AE2 egy új korszak új gyermeke: ha erre halad tovább mobile-gaming, hamarosan „komoly", pontszámmal-értékelővel ellátott mobil-játékteszteket olvashattok a Konzolban – mert megérdemlik.

liquid

INFORMÁCIÓ A JÁTÉKOK LETÖLTÉSÉHEZ:

Küldj egy sms-t a **06-90-629-329** számra az alábbi kóddal:

KBR 94565, ha a Zuma játékot szeretnéd letölteni, vagy

KBR 92917, ha az Ancient Empires II. játékot szeretnéd letölteni.

A játék letöltésének ára: 800FT+Áfa (200Ft)
Iko New Media Kft ügyfélszolgálati száma: (06-1)371-48-20
Forgalmazó ügyfélszolgálati e-mail címe: *info@phonegames.hu*
Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük.

A SHENMUE-SAGA KATASZTRÓFÁJA

AZ ÖRDÖG JOBB ÉS BAL KEZE

„2005-08-04. Újabb fekete folt a Shenmue saga hírnevén: alig másfél éves fejlesztést követően úgy tűnik végleg megpecsételődött a kizárólag az ázsiai régióban megjelenni kívánó **Shenmue Online** sorsa. Az utoljára a tavalyi TGS-en bemutatott MMORPG alól a SEGA már májusban kihúzta a szőnyeget – a munkálatokat egy ismeretlen tajvani cég vette át, ám teljesítményük jócskán elmaradt a várt szinttől. Ironikus, hogy egy olyan területen kívánták sikerre vinni a dolgot, ahol soha sem volt népszerű az eredeti széria."

A hír senkit sem ért váratlanul, aki követte mind a project, mind az AM2 grandiózus vállalkozását. Bár kizárólag PC-s játékról volt szó, nem mehetünk el szó nélkül a bejelentés mellett: a miértek keresése előtt tekintsük át az előzményeket.

Yu Suzuki álmodott. Behunyta a szemét, az éj leple alatt pedig elképzelt egy csendes Japán kisvárost. Az érintetlen paradicsom, nyüzsgő hangyabolyként száguldó öltönyös üzletemberek, az árnyékban meghúzódó gonosztevők és tájfunok sújtotta katasztrófaövezet nélkül. Idilli, szeretetreméltó környezet, hús-vér emberekkel teletöltve. Ryo Hazuki alakja és a korhoz illeszkedő elemek körvonalazódni kezdtek: 1986. Csernobil katasztrófája, Bob Marley „Rebel Music"-ja, a Rainbird „The Pawn"-ja – a saga kezdete. A nemezis, Lan Di feltűnése, a titokzatos tükör előkerülése majd eltűnése, a nagy utazás megszervezése. Az út végét nem látja senki – a nagy kaland még várat magára.

Yu Suzuki álmodott. Elképzelte Hong-Kong véget nem érő, labirintusszerű utcáit, az éjszaka leplébe burkolózott és alvilági bandák által uralt sikátorokat. Elképzelte a nappal gyermekzsivajtól hangos kikötői főteret, a panelházak sorából álló lakónegyedet, Kowloon monumentális betondzsungelét, az égbe nyúló tornyokat és a bennük pulzáló életet. A bazárokat, a titkos éttermeket, a mindennapi betevőjükért küzdő szegény helybélieket. Elképzelte Guilin csodálatos erdejét, a rózsaszín levelekkel tarkított fák sűrűjét. Elképzelte azt, amit senki sem mert.



Yu Suzuki

A Shenmue minden idők legmonumentálisabb projectje: az ipar se előtte, se utána nem mert ekkora vállalkozásba fogni. A végkimenetelt látva azt kell, hogy mondjam – nem csoda. A Sega ezt nem bírta, torkán akadt a csont. Összeroppant a saját maga által felhalmozott hatalmas teher alatt, az egyre szélesebbre tágított szakadék végül menthetetlenül elnyelte: nem kerülhette el a végzetét. Súlyos, rossz döntéseket hozott, melyek visszafordíthatatlanul, egy gyorsvonat sebességével vitték egyre közelebb és közelebb a szomorú véghez. A játszma már a meccs elején eldőlt – a múltban már meg kellett tapasztalniuk a Sony erejét, mégis kihívták maguk ellen a sorsot, csatába szálltak egy óriással. A PS2 az egyre erőteljesebbé váló reklámkampányával és a konkurens cég egyértelműen erőteljesebb hardverének képességeit fitogtató bemutatókkal a rivaldafényből az öltözőbe kényszerítette a Dreamcastot. Ugyan ki akarna Sonicozni, mikor az új hajóra szállva maximális három dimenziós élményben lehet része?

Az eredetileg megcélzott Saturn nem rendelkezett kellő erőforrással egy ilyen monumentális világ kezeléséhez, így kapóra jött az új masina. „Legalább lesz mivel fitogtatni a specifikációkat!" – a SEGA illetékesei így gondolkoztak. Ám Suzuki nem. Ő nem játékot, hanem egy epikus alkotást látott maga előtt, és mindent megtett azért, hogy ezt valóra is váltsa, nem kímélve sem az anyagi, sem a humán erőforrást. Sajnos az ipar nem így működik, ezt pedig Yu-san nem volt képes belátni, az anyacég pedig túl későn húzta ki a szőnyeget a bagázs alól. 2001 végére az AM2 brigád 300 embert vetett be csak és kizárólag a Shenmue II kedvéért: hatalmas szám, ám a fejlesztési költségek még ennél is nagyobbak. 60 millió dollár. 1 milliárd és 242 millió forint. Ennyibe került a halhatatlanság, a panteonba való bejutás. Magánvagyonnak is tetemes összeg – pár éve még ennyi volt a lottó ötös, ez viszont két darab JÁTÉKRA, *digitális vattacukorra* ment el. Számíthatott a SEGA arra, hogy ez belátható időn belül, sőt, valaha is megtérül? Egy olyan korban, mikor a 100 ezres PC-s eladások már rekordnak számítottak? Akkor, mikor a Final Fantasy első hét epizódja ÖSSZESEN 17 millió példányban kelt el – egy olyan termék, ami minden eladási rekordot megdöntött az első nap.









Ezzel szemben a Shenmue-t két óra alatt eltakarították a polcokról, az utánpótlást szállító kamiont eltérítették, a kópiákat sokszorosító üzemet elfoglalták?

NEM. 2001 szeptember 6. Japánban boltokba kerül a Shenmue 2 és december 31-ig bezárólag pontosan 124.190 darab fogy el belőle. Egy olyan országban, ahol 126 millióan élnek, a lakosság minimum negyede, sőt, talán a fele potenciális játékos. 2001-ben, egy évvel azután, hogy a Famitsu a maximális 44-ből 33 pontot szórt az első epizódra. A Shenmue mert újítani – a kotnyeleskedő zsurnalisztapalánták ezt nem voltak képesek megemészteni. Nem fogták fel a jelentőségét, vagy csak egyszerűen nem akarták, ezt nem tudom, de nem is érdekel. Ami megtörtént azon nem lehet változtatni. A mainstream nem bírta elfogadni a hardcore közösségnek szánt adagot. Adott volt egy máig nem látott részletességgel kidolgozott, emberi léptékkel is hatalmas világ, hús-vér élőlényekkel. Adott volt egy misztikummal teli szövevényes történet. Adott volt a virtuális élet lehetősége – digitális térben ilyen mélységekre ásva eddig nem volt alkalma gamernek elmerülni, sőt, a linearitás fogalmával szöges ellentétben álló metódus új távlatokat nyitott. Minden adott volt a sikerhez, de érthetetlen módon ez kevésnek bizonyult. A Sega, a Dreamcast és vele együtt a sorozat sorsa megpecsételődött. A négy éves életciklusra tervezett gépet ontó gyártósorok 2001 márciusában végleg abbahagyták a munkát. A hátramaradt raktárkészleten árul alul, a lehető leggyorsabban adtak túl – ironikus, hogy a konzol soha sem fogyott olyan jól előtte, mint ebben az időszakban. Hiánycikk volt. Manapság a Shenmue az: bár később Xbox-ra is megjelent a kissé felturbózott Shenmue II – mellékelve egy bonusz lemezzel, melyen az első epizód összes átvezetője megtalálható volt alapozás gyanánt – ott sem tudott kibontakozni, ellenben a virágzó Dreamcast szcéna újonc tagjai hiéna módjára vetik rá magukat a felbukkanó kósza példányokra, nem ritkán 20-25 ezer forintot szánva a saga második részére.

A jég megtörni látszik a Shenmue Online bejelentésével. Ryu szembenéz Lan-Divel egy gigászi metropolisz pöttömnek éppenséggel nem nevezhető felhőkarcolójának tetején, több tucatnyi társával karöltve. A CG jelenetbe ágyazott remek bevezető kellőképp meghozza a hangulatot, ám a paraméterek már nem olyan bájosak: MMORPG, kizárólag PC-re, kizárólag az ázsiai régió lakosai számára. A hidegzuhany az első képek megjelenésével tetőzik, a látványvilág nem nevezhető földbedöngölőnek, ám az ismerős helyszínek – különösen Aberdeen főtere – bizony könnyeket csalnak a rajongó szemébe. Ennek ellenére kétségek gyötörnek: mi az, amiben újíthat az SO, miért kellene ez nekem tűzön-vízen át?

Persze a Shenmue téma vonzó, de ez nem elég az üdvösséghez. Sajnos 1 év elteltével sem változott a helyzet, az utolsó periódusban pedig már ránézni is borzalom volt – a realitásáról híres környezetet az univerzumtól abszolút idegen zombi- és szörnyhordák kezdték benépesíteni, a harcrendszer pedig egyenesen kacagtató volt: egy 8 évesnek látszó pöttöm kisfiú ütötte véresre a nála jó 3 méterrel magasabb behemótot, míg a mellette pózoló pusztakezes bajnok önnön karjával verte vissza a halálos szamuráj kard pengéje által megeresztett csapásokat.

Örülök, hogy nem lát napvilágot. Ilyen formában köszönöm, de nem kérek belőle. Ironikus: a pletykák szerint a produktum 40 millió dolláros büdzsével gazdálkodott, vagyis majdnem akkora összeg állt a rendelkezésükre, mint a két Dreamcastos epizódhoz összesen: a pénznyelő masina így tehát összesen 100 millió ropogós zöldhasúba fájt, ennek pedig a töredéke sem térült meg.

A történetnek ezzel nincs vége – nem lehet. A folytatásra azonban nincs sok esély. A SEGA a Sammy-vel történt fúzió után nemrég állt talpra, vérmes protezsálással próbálnak pozitív mérleget kiegyensúlyozni, többnyire a Sonic széria egyre jobban eldurvuló folytatásaival és mellékágaival. Yu Suzuki és az érdemi szerzők többsége vagy kilépett az iparból, vagy más cégekhez igazolt – a gárda összeszedése sokáig tart. Tervek pedig vannak, a történet struktúrája évek óta kész, koncepciótervekkel az új karaktereket és helyszíneket illetően pedig Dunát lehetne rekeszteni. Támogató nincs, az ok triviális: újabb dollármilliókba kerülne elölről kezdeni mindent. A Shenmue saga tovább él: *bennem, benned, mindenkiben*, akit



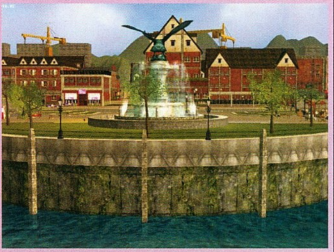
egy kicsit is megérintett Suzuki emberfeletti kalandja. Egyszer minden mese befejeződik. Ryu legyőzi Lan Di-t, hazatér, lesétál Dobuita-ba, meglátogatja Nozomi-t és megkéri a kezét. Új, közös kalandba kezdenek... a világ pedig nem lesz többé ugyanolyan, mint azelőtt.

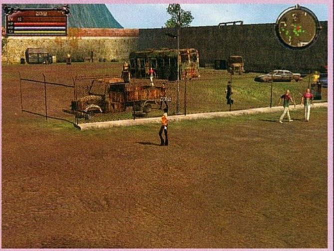
Bibliográfia:
http://www.freeweb.hu/dreampage/story/st_menu.htm
http://www.segasammy.co.jp/english/pdf/annual/sega/2002.pdf
http://www.kanpai-net.com/jeuvideo_article.php?id=214
http://www.planetxbox.com/shenmuedojo
http://shenmueangel.free.fr/index.php

Wilson









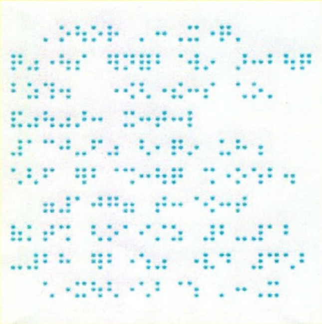
SÖTÉT HÁTTÉR ELŐTT

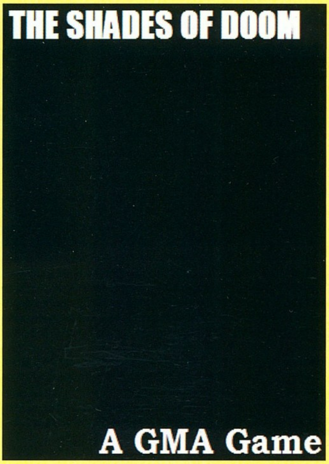
Péter már messziről meghallotta az ellenséges űrhajók zaját. Jobbról próbálták a hátába kerülni, de a fúvókák jellegzetes zaja már azelőtt elárulta őket, hogy lőtávolba kerültek volna. Egy kicsit megemelte a bal oldalra áramló energia mennyiségét és enyhén bedöntötte a gépet – a fedélzeti mesterséges intelligencia 10 fokonként diszkrét pittyenéssel jelezte a vízszintestől való eltérést. Egy gyors kapcsolás és a fegyverrendszer is aktiválódott, a célkereső szkennelni kezdték a tér a hajót körbeölelő apró, de taktikailag feldolgozható szegmensét. Pár másodperc múlva a befogott célt jelző jellegzetes hang megszólalt, és alig mérhető késéssel megérkezett az indítóparancs is. Az ellenfél pilótái csak akkor ébredtek rá, hogy tervük kudarcba fulladt, amikor a kötelék első hajója tűgömbbé változott. Gyáván gyorsítani kezdtek, és az utánégető dobhártyarepesztő zajával tértek ki az esélytelen összecsapás elő. Hősünk kilépett a játékból, leállította a gépét és aludni tért. Mára elég volt ez a pár perc; de egyébként sokat játszik, on-line gamer magazint szerkeszt, bár soha nem látta még az olyan hírességeket, mint a Final Fantasy sorozat, a Resident Evil játékok vagy a Half-Life. Péter ugyanis születése óta vak.

A videojáték (videogame) helyett egyre inkább polgárjogot nyerő elektronikus játék (electronic game) vagy még inkább a szórakoztató szoftver (leisure software) kifejezés egyáltalán nem véletlen: a képi megjelenésre utaló „video" túlságosan is szűk értelmezésre ad csak lehetőséget, ami szinte teljes mértékben kizárja az olyan, igaz, kissé periférikus, de semmiképpen nem elhanyagolható területek felölelhetőségét, mint a fentebb leírt (bár jelen esetben hipotetikus), vakok számára készült játékokét. A „blindgames" mára igencsak sokféle játékot jelöl, amibe beletartoznak a gyengén látók számára készült termékek is – ezek azonban sokkal inkább a ma is létező címek speciálisan átalakított változatai, sem mint egyedi termékek, így vizsgálódásunkat ebben a vonatkozásban rövidre is zárhatjuk. Sajnos itt sem a sikerjátékokról van szó, így nincs nagyítható vagy kontrasztosítható Final Fantasy vagy Halo, inkább az elterjedt operációs rendszerekhez írt, egydimenziós szórakozást nyújtó Pasziánsz (és más kártyajátékok) vagy Aknakereső (és más logikai játékok) azok, amelyek jellemzőnek számítanak.

A speciálisan a vakok számára készített játékok lényegi eleme a hang – az audio modullal felszerelt és az eleve a hangra épített játék (audiogame) a két legjellemzőbb formája a blindgame kategóriának. Az audio modul lehetőség a szövegorientált játékok ismérve: a ma is létező, mi több, virágzó, de a mainstream világtól távol eső szöveges kalandjáték az elsődleges terepe ezen lehetőség kihasználásának. A szöveges kalandjáték ugyanis nem halt ki, csak átalakult, és Interactive Fiction néven élte át és túl a kilencvenes évek videojáték-divatjait. Az egyre szofisztikáltabb és modernebb mesterséges szövegelemzési módszerekre épülő, és éppen ezért a kezdeti „go north, kill monster" világból az hétköznapi beszéd nyelvezetével irányítható, könnyen programozható engine-es alkotásokkal büszkélkedhető stílusba fejlődő IF ma a videojátékok világának legirodalmiasabb és leginkább történetközpontú vonulata: ha valaki imádja a Square mély történeteit, a Konami karakterek utánozhatatlan egyediségét, akkor szorozza be ezt magában tízzel és vásároljon meg egy elismertebb IF játékot. Az egyébként is (mind bevitelben, mind visszajelzésben) szövegalapú játékok szinte ordítanak az olyan technológiák csatolásáért, mint a Microsoft SAPI (Speech Applications Programing Interface) vagy a TTS (Text To Speech). A ma is létező és elterjedt Braille (vakok számára készült) billentyűzetek teljes értékű szövegbevitelt tesznek lehetővé – ez és a beszédmodulok teljes értékű játékká varázsolják a szöveges játékokat a vakok számára is.



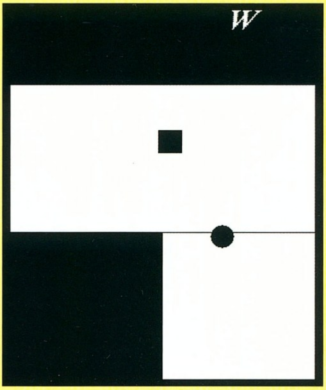




Az audio-games pedig a fő vonulat: a kizárólag a hangra épített játékok különlegesen speciális rétegét jelentik a szórakoztató szoftvereknek. A vizuális elemekért rajongó látó játékosok hajlamosak másodlagos jelentőséget tulajdonítani a játékok audio elemeinek, amit jól mutat a videojáték-zeneszerzők ismeretlensége is például Carmack vagy Miyamoto ellenében. A nyolc bites, mono hangzástól napjainkra a 24 bites, 96khz-es, 7.1 digitális hangzásig fejlődő technológia azonban sokkal többet rejt magában, mint a minél élethűbb robbanási zaj visszaadásának feladata. A fülére csak ritkán támaszkodó és a mai játékstílusokat vizuálisan megszokó és felismerő ember (a látás az összes érzékelés több mint 90%-át hordozza) talán nehezen tudja elképzelni azt, hogy milyen formában kerülhet megvalósításra egy audio-autóverseny, holott emellett léteznek még audio RPG, arcade, stratégia, sport, egyéb szimulációs és felnőtteknek készült, XXX audio-játékok is. Ezek a játékok természetesen nem döntenek eladási csúcsokat: becslések szerint évente körülbelül 3-4000 darab fogy belőlük világszerte, amit 30-50, erre specializálódott programozó / cég készít. Engedje meg kedves olvasóm, hogy pár címen keresztül mutassam be a hangzás kínálta szórakozási lehetőségek egy szűk szeletét.

SHADES OF DOOM

A SoD a híres / hírhedt FPS audio átgondolása, melyben a hang felelős a virtuális tér létrehozásáért vektorok és textúrák helyett. A három dimenziós tér feltérképezésére (a narrátor elbeszélésein túl) a folyosókon lévő huzat zaja, a lépések visszhangjai vagy akár a környezetben található eszközök által kibocsátott hangok is használhatóak. A többdimenziós, többrétegű hangzás (akár 32 hangforrás is szólhat egyszerre) erős audio hardvert kíván, cserébe viszont öt nehézségi szintet, boss-harcokat, több tucat fegyvert és szörnyet kapunk.



GMA TANK COMMANDER

A SoD zárt tereinek audio szimulációja nem kis kihívás, azonban ezt is felülmúlja a Tank Commander nyílt tereket és fegyveres összetűzéseket visszaadó hangrendszere. A játék valóságának minden szeglete hangokon keresztül jut el a játékoshoz (ami magával hozza a játék ritmusának lassulását is) – a célzó rendszerek, a legénység beszélgetése, az ellenség mozgásának elemzése, a fegyverzet és a környezet zajai mind egy-egy újabb hangréteg. Az alig két éves játék, a mai igényeket maximálisan kielégítendő, online high-score táblát is kínál.

ALIEN OUTBACK ÉS TROOPANUM

És hogy ne maradjon ki az arcade stílus sem: az AO és a Troopanum klasszikus Space Invaders klónok, amelyek az audio-térben is játszhatóak. Az Alien Outback protagonistája, Busha Bob, a részeges kecskepásztor, űrhajóján hazafelé tartva idegen megszállókba ütközik, akik a Földet kívánják, nevükhöz méltóan, megszállni. Az ellenséges űrhajók játékoshoz viszonyított helyzetét a program hanghatásokkal jelzi, ahogyan az esetleges egyedi aktusaikat (pl. leszállás, pajzs, stb.) is – a játékos ez alapján tudja cselekedeteit tervezni. A Troopanum további lehetőségeket kínál: a sztereo-tér kihasználásával pontosan jelzi az ellenséges objektu-



mok helyzetét és mozgását. A Troopanum igazi hard core shooter – a találatok szűkmarkú pontozása mellett a hibázás pontlevonással jár, az ellenfelek újabb és újabb hullámai pedig rendre gyorsabbak és számosabbak az előzőeknél.

LOCK PICK

Ami a GTA sorozat a látóknak, az a Lock Pick a vak játékosoknak – a kifinomult hallás felhasználása nem éppen dicsőséges célok érdekében. A Lock Pick ugyanis zártörő játék: a számzár halk neszei alapján annak kódját feltérképező játékos remélhetőleg nem egy páncélszekrény feltörését látja lelki szemei előtt (még ha a játék pont erről is szól), hanem sokkal inkább az önmagát a lakásból kizáró szomszéd megsegítésére folytatott baráti segítségnyújtás aktusát. Az alig 8 megás letöltés gyors, de alapos tapasztalat a képi elemek nélküli videojáték lehetőségeiről.

SARAH AND THE CASTLE OF WITCHCRAFT AND WIZARDRY

A Harry Potter sikereit kiaknázó fiatal-varázslós-iskolás stílus nem kerülte el az audio játékok világát sem: az egyik legsikeresebb HP plágium (kivéve az orosz Tánya Grottert, ami a FÁK országaiban az eredeti HP sikereivel vetekszik, különösen amióta Joanne Kathleen Rowling néni és a Warner Bros. kiadó ügyvédeivel folytatott küzdelem paródiája is belekerült a legújabb részbe) – a



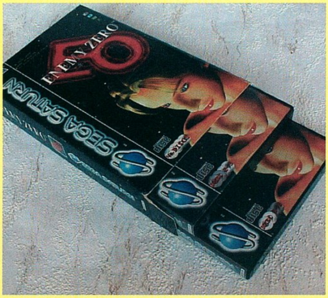


nagysikerű Labyrinth (melyet az 1986-os Jim Henson film tett egy csapásra ismertté) főszereplőjével, Sarahval és a HP ihlette Roxfort-utánérzéssel – audiojáték-adaptációja. A játék még fejlesztés illetve béta-teszt alatt, de az első pályák már kipróbálhatóak.

KAZE NO REGRET

És hogy nem csak PC-re létezik audiojáték-élet: a Kaze No Regret (Regrets in the Wind) volt az első igazán komoly, kereskedelmi konzolos audio játék, 4 CD lemez terjedelemben, Sega Dreamcast és Saturn platformokra. A játék programozója és a kiadó, a Warp elnöke Kenji Eno, a D (D no Shokutaku), a D2 (D no Shokutaku 2), a RealSound, és az Enemy Zero (amely Laure Lewis első videojáték-szereplése is egyben, és már tartalmazott audio kísérleteket: a főhős egy időre megvakul, a játékos pedig csak az audio elemek alapján folytathatja a harcot) megalkotója. A játék klasszikus audio kalandjáték, japán szerelmi történet, tokiói környezetben. Az eredeti Saturn kiadásban semmilyen grafikus elem nem szerepelt (értsd: sötét képernyő), míg a Dreamcast kiadás választható visual módja pár fotót tartalmazott, amely a játék bizonyos pontjain kerültek megjelenítésre. Mára a Kaze No Regret különlegesen ritka gyűjtői darabbá vált, köszönhetően a játék dobozában mellékelt Braille kártyáknak és egyéb feely-knek.













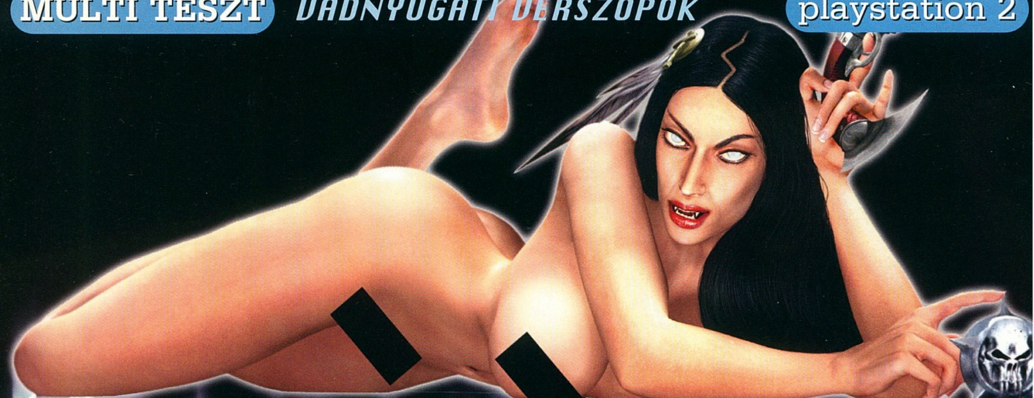
Az audio játékok kapcsán sokszor merül fel az elektronikus játékeszközökhöz használt és kapcsolt hang-alrendszerek minősége. Az alaplapra integrált zajos AC97 és a hozzá csatolt olcsó műanyag hangszórók, a konzol és az egyébként sem audio bajnok TV közötti vékony, árnyékolatlan kínai kábelek egyáltalán nem képesek kifogástalanul visszaadni a játékok zeneszerzői és hangmérnökei által megálmodott hangélményt. A minőségi multimédiás rendszer, illetőleg az audio játékok

Kaze No Regret - Saturn



maradéktalan használhatósága a képi megjelenítők árával szinte megegyező árú audio készülékek (alternatíva: több tízezer forint magasságú fülhallgatók), illetve az ár körülbelül 10%-ra rúgó kábelezési megoldások használatát kívánná meg. Erre sajnos részben nincs pénzügyi kerete a játékosoknak, részben (és még inkább sajnálatos módon) pedig nincs meg rá az igénye sem. Hogy ez utóbbi problémát orvosoljuk, jövő hónapban találkozunk ugyanitt egy kimerítő audio-technológia kiskurzussal. Jó munkát!

hzx



DARKWATCH





MINDEN KEZDET NEHÉZ

A **Darkwatch** nehéz szülés volt. Dióhéjban: a SEGA, és a recenzió tárgyát képző játék fejlesztését megkezdő Sammy kezdetekben még kétes kimenetelűnek látszó, de végül is szerencsésen lezajlott fúzióját követően több amerikai fejlesztőstúdió is bezárásra került, így a Darkwatch-ért felelős Sammy részleg is. A program lelkes fejlesztői – megjegyzem szerencsére – többet láttak a félkész programban, mintsem hogy ebek harmincadjára kerüljön az, így fogták a sátorfájukat és közös erővel új céget alapítottak High Moon Studios néven. A neten terjedő előzetes képek és videók tömegének közkézen forgására tekintettel talán nem árulok el nagy titkot ha azt mondom, hogy igen tisztességesen összekalapált produktummal állunk szemben. A game Playstation 2 portjával való, Martin irodájában nyélbe ütött ismerkedésem során mindketten igencsak elcsodálkoztunk azon, hogy mennyire kidolgozott és hangulatában jól eltalált a program és reménykedtem benne, hogy nem csak a bevezető szakasz képviseli az egyenletesen magas színvonalat.

A ROSSZ VONAT

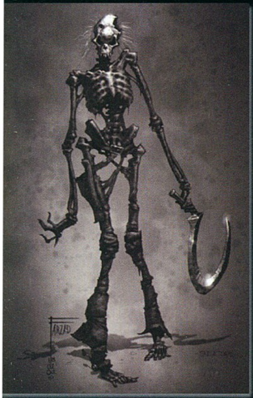
Jericho Cross, a szerencsevadász vámpír életének utolsó igazán nagy dobására készül. Nem mintha olyannyira koros lenne, hogy vissza kellene vonulnia, inkább arról van szó, hogy ha nagyszabású tervét sikerül zökkenőmentesen végrehajtania, akkor soha többé nem lesz majd anyagi gondja. Egy páncélvonat kirablását tűzte ki célul, mely felbecsülhetetlen mennyiségű aranyat szállít vadnyugat porfészkeken keresztül. Terve sajnos dugába dől, mikor kiderül, hogy a vonat szállítmánya korántsem a hőn áhított fizetőeszköz: egy roppant módon veszélyes túlvilági lény, Lazarus Malkoth rejtőzik a vonat által szállított páncélszekrény gyomrában, melyet Jericho sikeresen a világra szabadít, ezzel egy időben, sőt egyenesen ennek köszönhetően a föld alól élőholtak seregei reinkarnálódnak egyértelmű, így magyarázatot nemigen igénylő céllal. Főhősünk rendesen benne van hát a slamasztikában… a pokol seregeinek elpusztítására tett elkeseredett kísérletében csak a Darkwatch fedőnevű, egyfajta démonellenes keresztes hadjáratot felvállaló szövetség segítségében bízhat.

GYORSTALPALÓ

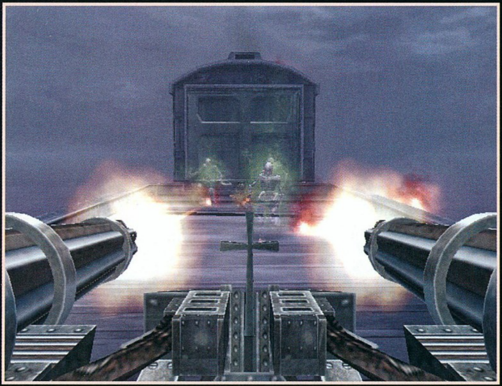
First Person Shooterről lévén szó nem túlzottan bonyolult az irányítás, de azért nem árt tisztában lenni az alapvető kezeléssel (PS2 / XBOX) és a játékteret uraló GUI elemekkel. Jobb karral le- és felnézni, forogni, bal karral pediglen mozogni lehet, mindkét platform esetében. A bal és jobb gombokkal a két irányba való ideiglenes kitérésre van lehetőségünk. Interakciót az X (A) csikarhatunk ki Jerichoból, ugrásra a háromszöggel (Y), lehajlásra / felállásra az L3 (bal kar lenyomása), közelharcra a négyzettel (X), fegyverének újratöltésére pedig a kör (B) gombbal bírhatjuk. R1 (jobb ravasz) a tüzelés, a másodlagos fegyver használata, azaz gránát elhajítása az L1 (bal ravasz). A későbbiekben felsorolásra kerülő speciális erőink között az L2-vel (fekete gombbal) csemegézhetünk, melyeket az R2-vel (fehér gombbal) aktiválhatunk. Az R3 (jobb kar lenyomása) a speciális vámpír-látásmód aktiválása, mellyel könnyebben azonosíthatjuk ellenfeleinket a terepen. A rendelkezésünkre álló arzenál palettáján a fel (gránátok) és a le (lőfegyverek) gombokkal válogathatunk, a Start gombbal a menübe léphetünk, ahol az opciókon kívül egy ún. Lore menüpont alatt tippek-trükkök tucatjain rághatjuk át magunkat.

A játékképernyő felépítése letisztult, könnyedén átlátható, de ugyanakkor minden lényegi információt tartalmazó. Bal felső sarokban az életerőnkkel, a jobb felsőben pedig a fegyverünkkel kapcsolatos aktuális információkat követhetjük nyomon (skulók száma, aktuális gránát fajtája). Középen a fegyverünk célkeresztje látható, melytől jobbra és balra ideiglenesen felvillanó vörös nyilak figyelmeztetnek a minket támadó lények pozíciójára. A kép alsó-középső felét a feliratok uralják (melyeket egyébként nem mindig tudunk elolvasni a kissé kapkodó ritmus miatt), a bal alsó sarokban pedig a jó és gonosz energiák megszerzéséhez szükséges erők mennyiségét vételezhetjük szemre.

Kicsit kibontva: az életerőnél (koponyával jelölve) a vámpír-energiacsík látható, ennek a szerepe abban rejlik, hogy sebzéskor először ez indul fogyásnak, s életerőnk (kereszttel jelölve) csak ennek a magától újratöltődő vámpír-energiának a nullára redukálódását követően kezd el csökkenni. Az életerőt blood containerek, avagy elhullott ellenfeleink energiájának a felszedésével pótolhatjuk. Ha olyan helyen tartózkodunk, ahol süt a nap, akkor a vámpír-energiánk szinte azonnal elfogy, s ebben az esetben repülés (azaz dupla ugrás; leszállás: X (A)), illetőleg vámpír-látásmód bevetésére sincs lehetőségünk. Ugyanitt a függőlegesen lefelé lógó csík jelzi azt, hogy mennyi vér áll a rendelkezésünkre, ennek függvényében alkalmazhatjuk ugyanis azokat a jó- és gonosz energiákat, melyeket menet közben szereztünk meg különféle menekülő emberektől, lényektől, vagy szobroktól. Első adandó alkalommal nyilvánvalóvá válik, hogy a két ellentétes pólusú energiához szükséges erőkre miként lehet szert tenni. Adott a szituáció: egy haldokló asszony tart felétek, mire ti választhattok: átsegítitek a túlvilágra, azaz kiszívjátok a vérét, vagy segítetek neki túlélni azzal, hogy semlegesítitek a halálos mérget, melyet a testébe fecskendezett egy Vipera nevű lény. Attól függően, hogy melyik utat választjátok – jelen sorrend szerint – a gonosz, vagy éppenséggel a jó energiacsíkotok növekszik. Amennyiben a jó (vagy a gonosz) energiacsík elérte a maximumot, akkor az adott erőtípus közül használhatóvá válik egy.








A jó speciális energiák az alábbiak:

Silver bullet: szent tüzelés, extrém módon megnöveli lőfegyverünk tűzerejét.
Fear: a ránk támadó lények ideiglenesen megdermednek a félelemtől, s így válnak könnyű prédává.
Mystic armor: a többi energia / erőtípushoz hasonlóan ez is ideiglenes hatású, de rendkívül hasznos, hiszen ez egy energiapajzs.
Vindicator: a legutoljára birtokunkba kerülő jó energia, villámok láncolata, mely nagy hatásfokkal eliminálja az ellenségeket.

Most pedig lássuk a gonosz energiákat:

Blood frenzy: közelharcban vesszük nagy hasznát ennek a testi erőnket megsokszorozó gonosz erőnek.
Turn: ellenségeinket egy ideig saját maguk ellen fordítja, azaz minden a hatása alatt álló lény fajtársait próbálja irtani… very funny!
Black shroud: a Mystic Armorhoz hasonlóan ez is egyfajta pajzs.
Soul stealer: mint neve is jól jelzi ez az utolsóként megszerezhető gonosz energia ellenségeink lelkének ellopására alkalmas…

Nem kell egyébként idegeskedni, az, hogy milyen sorrendben szerezzük meg az energiákat semmiféle kihatással nincs a történet menetére, vagy karakterünk fejlődésére (nem úgy, mint példának okáért a PC platformon még csak most debütált, egyébiránt zseniális Fable-ben).

A FÉREGHAJTÓK…

Tekintsük át, miféle fegyvereket használhatunk a ránk támadó férgek utunkból való elsöprésére, hiszen a Darkwatch-nak, mint saját szemszögű kameraállásban játszódó lövöldének központi elemét képzik a menet közben alkalmazható fegyverek. Először is meg kell jegyeznem, hogy – roppant szimpatikus módon – az egy időben magunknál tartható fegyverek száma kettőre van korlátozva, ezek között válthatunk a le iránygombbal.

A talán leggyengébb hatásfokú pisztoly a *Redeemer*, ezzel még a kisebb szörnyeket is nehéz elintézni, ha csak nem fejlövésre specializálódtunk… Egyel erősebb a *Warmaker pistols*, no meg a *Double Pistols*, melynek előnye, hogy két pisztolyt használunk egy időben, viszont hátulütője, hogy ezáltal a gránátok alkalmazását egy ideig hanyagolni kell. A *Blackfish carabine* már egy komolyabb puska, bár nagyobb előszeretettel alkalmaztam a távcsöves *Carson Range Rifle*-t. Az *Argus shotgun* szinte minden helyzetben hű társnak bizonyult, bár az erősebb ellenfelek esetén ez sem tartozott éppen a leghatásosabb fegyverek közé. Nem úgy, mint a *Dual Crossbow*, melynek robbanófejjel megáldott vállfaja majdnem a legpusztítóbbnak bizonyult, persze csak a *Rail Rocket*, tehát a vállról indítható rakéta után. A *gránát* és a *dinamit* bőséges szórása nagyban megkönnyíti az ember dolgát a folyamatosan – és egyenletesen – nehezedő pályaszakaszokon való előrejutás során, egyes esetekben viszont elengedhetetlen lesz a beépített géppuskafészkek (*Scepter, Gatling gun*) akár több percen át történő megszakítás nélküli használata, annyi ellenfél születik…

A Darkwatch-ban több járművet is használhatunk. Az első a *vonat*, ezek közül egyet meg is kell majd semmisíteni menet közben. A bevezető szakaszban találkozunk majd a *Shadow* névre keresztelt, Jerichonak köszönhetően vámpírrá lett lóval; többször igen nagy hasznát fogjuk venni ennek a jószágnak. A Verne Gyula álmaira hajazó *Coyote* egy futurisztikus, csupa páncél terepjáró, nagy kaliberű gépágyúval felvértezve. Ultimate cumó. Sajnos repülő szerkezettel, vagy más egyéb járművel nem fogunk összefutni, nyilván mert – mint azt a konzolos lövöldékben sajnos már megszokhattuk – a pályaszakaszok rövidek, viszonylag zártak és maximum csak látványban nagy kiterjedésűek, mely észrevételemet a többtucat, már-már zavaró gyakorisággal előforduló autosave feature is magabiztosan támasztott alá.

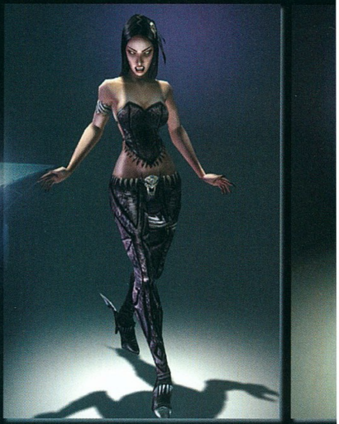
…S MAGUK A FÉRGEK

A karakterdesign pengéje kétélű a jelen értékelt produktumban. A főszereplő kifejezetten felemás, nehezen bekategorizálható teremtmény. Se túl szimpatikus, se túl ellenszenves, amolyan… semmilyen, egy öszvér. Jerichoval szöges ellentétben viszont minden ellenfél, szörny, vagy éppen szövetséges lény ügyesen megtervezett, aprólékosan kidolgozott – és persze lemodellezett – figura. A szövetséges karakterek közé két hölgyemény is tartozik, melyek egyikével még szexuális kapcsolatot is létesít a főhős… no de ne kalandozzunk el: *Cassidy* sajnos nem sokáig lesz társunk a bajban, annak ellenére, hogy – hasztalanul – ő figyelmeztet minket a veszélyre, azaz arra, hogy nem mind arany, ami fénylik. Egy ideig társunkká szegődik, majd Lazarusnak köszönhető halálát követően még a Darkwatch szervezet is ellenünk fordul. Miután megnyugodtak a kedélyek és egy arénában játszódó, végeláthatatlannak tetsző harcot követően tisztára mossuk magunkat jön Tala – őt fogjuk magunkévá tenni, mint az később kiderül: sajnos –, a fekete démon, valamint a Darkwatch-huszárok. Nem leszünk tehát egyedül utunk során…

…főleg ha azt is figyelembe vesszük, hogy megszakítás nélkül, percnyi pihenőt sem hagyva folyamatos támadásnak leszünk kitéve! Elképesztő mennyiségű pokolfajzat tör a játékban való előrehaladás folyamán az életünkre, s bár a legdurvábbat sem túl nehéz legyakni – legalábbis a négy nehézségi fokozat közül a normalnak megfelelő Cowboyon –, de mivel egyszerre akár tucatnyian is támadnak, ha beszorulunk nincs menekülés. A legáltalánosabb szörnyek a *Brave* nevet viselő zombi indiánok, melyek fejszével, és a *Reaper* fantázianevű csontvázszerű teremtmények, melyek sarlóval keserítik meg az életünket. A *Gunslinger*, azaz az enyészeté lett, rohadó élőholt cowboy, és a kifejezetten életveszélyes, hátukon TNT-t cipelő *Kegger* fajok képviselőivel is viszonylag sokszor fogunk találkozni, ez utóbbiaktól nem árt minél távolabb helyezkedni a harc során, mert sebzésük halálos…

A *Banshee*-k, azaz az összevissza repkedő szellemalakok, vagy boszorkányok igen ellenállóak, a fejlövést viszont ők sem bírják, nem úgy, mint a hájas, kezükben késsekkel hadonászó *Oozerek*… ez utóbbiak kinézete hihetetlenül beteges! A Gunslingerek lovakról támadó párjait *Undead rider* néven ismerhetjük meg, különösebben nem jelentenek ránk nagyobb veszélyforrást, ellentétben a távcsöves puskával lesből támadó *Rifleman*, a shotgunnal közelről sebző, rendkívüli módon ellenálló *Bandito*, és az önmagukat teleportáló, szívós *Viper* fajokkal. A szárnyas démon – egyedülálló – főellenségünk, Lazarus sem mindennapi figura, leginkább egy Clive Barker regény szereplőjeként tudnám aposztrofálni.





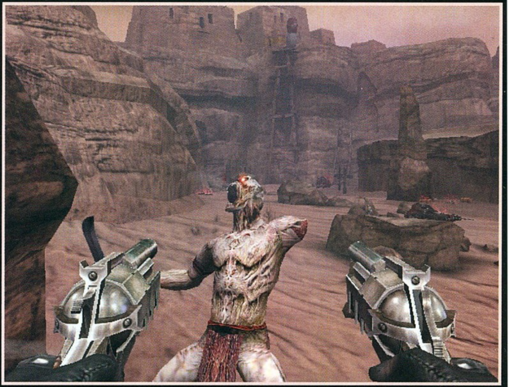
ÁLL A PADLÓN

Kemény világ ez, mikor a Playstation 2 változat grafikájában nem sokban marad el Xbox-os testvérétől! Kegyetlen módon össze van kalapálva ez a game, mindkét platformon! Ha azt mondom, hogy a legszebb PS2-es FPS, akkor sejthetitek, hogy a szebbnél is szebb a cucc, a Killzone véleményem szerint összhatásában a sáros nyomába sem ér! Boxon is egyértelműen az élmezőnyt (na jó, a középmezőny tetejét) képviseli pazar, részletesen kidolgozott és szépen animált karaktermodelljeivel, a szaggatást még csak hírből sem ismerő, egyenletesen magas frame / sec arányú renderjével. Profi munka ez kérem, nem véletlenül a CAPCOM gondozásában jelent meg. A pályák igen változatosak, éjszakai kanyonokban éppúgy kalandozhatunk, mint lerombolt városrészekben, téli birodalomban vagy a Darkwatch bázisként szolgáló börtönerődben, a Cytadelben. Néha, főleg a játék kezdeti szakaszában koncentrálódva ellenséges lények spawnolására hivatott ún. Mark of Evil pontokkal találkozhatunk. Gyökérszerű démonforrások ezek, melyek jól példázzák mennyire erős a játék motorja, hiszen megsemmisítésükig folyamatosan ontják magukból a szörnyeket ezek az egyfajta szörnyszülőhelyek… 30 FPS persze garantált… nem saját motor, hanem a Renderware engine hajtja a programot, legalábbis ami a megjelenítést illeti, ugyanis a játékban szereplő lények mozgásának, a robbanásoknak a fizikájáról a Havok gondoskodik. Nem két fillérbe kerülhetett a fejlesztés az már egyszer biztos. Egyébként ha már itt tartunk az AI-val nem voltam túlzottan elégedett, eléggé sokszor találkoztam nekem hátat fordító lényekkel, melyeket hiába lőttem rám se' hederítettek. Hasonlóan béna srácokkal találkoztam, mikor gránátokkal szórtam meg őket s fülük botját sem mozdították, mert bár közvetlen melléjük dobtam a robbanó szerkezeteket, de egy alacsony falnak köszönhetően nem sebződtek… Azért példának okáért a szörnyek útvonalválasztása meglehetősen jól le van programozva, nemigen lehet elmenekülni előlük, csak ideig-óráig. A legtávolabbi zugokba is követik főhősünket, ajtók, zárt pályarészek más játékoktól eltérően nem jelenthetnek akadályt a számukra!

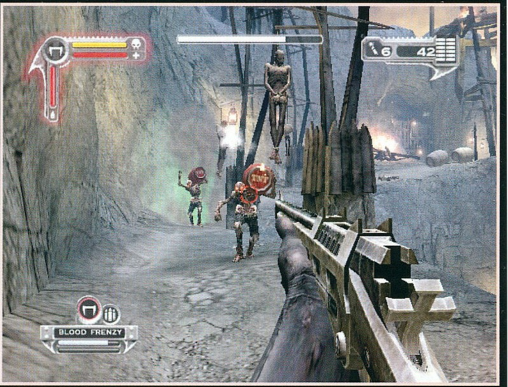
A hangok tekintetében is versenyképes alkotásnak bizonyult a Darkwatch, jól eltalált, a játék sajátos vadnyugati-horror hangulatához tökéletesen passzolnak mind a zenék, mind pedig a fegyverhangok, a lényeknek a hörgése-morgása-üvöltése-vonyítása-visítása, illetőleg az összes háttérzaj (hátborzongató, mikor a Cytadel folyosóin járva a kínzás alatt álló emberek önfeledt üvöltését kell hallgatnunk, vagy mikor a félig lerombolt városrészekben menekülő asszonyok kiáltása vegyül a szörnyek által kibocsátott zajokkal. Tulajdonképpen nyugodtan mondhatom, hogy bár a Boxos változat szebb és játékmenetében sokkalta gyorsabb (már-már gagyinak tetszően gyors!), de a Playstation 2 port tökéletes, ami azt jelenti, hogy tulajdonképpen teljesen mindegy melyikbe fektet az ember… a bár rövidebb mentési / töltési időkkel büszkélkedő, szebb Xbox változat persze jobb vételnek bizonyulhat, de a Playstationös sem vall szégyent, hisz remek darab!

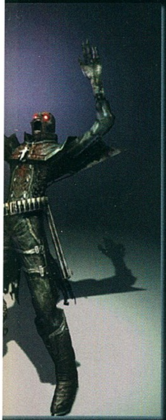
A single player sztorit osztott képernyős multiban *kooperatív* módon is végig lehet tolni, ez megint csak egy említésre méltó erénye a játéknak. Nem mondom, hogy a HALO babérjaira tör, sőt a *Versus* mode inkább kifejezetten összedobottnak tetszik: izgalmas, pörgős, magyarul olyan, mint amilyennek lennie kell egy multinak, ugyanakkor a játékmódok száma kevés,

























így hamar megunható… a Microsoft konzoljának a multiját azért megdobja az online 16 játékos mód, ez kétségtelen, de ez még így is picit vérszegény, ha értitek mire gondolok.

ZÁRUL DAE MÓKATÁRA

Pompásan kivitelezett, izgalmas FPS-t kaptunk a Darkwatch személyében. Tökéletesnek debütáló fejlesztőknek nevezhetjük tehát a High Moon Studios-t, annak ellenére, hogy játékuk nem fogja megváltani a világot. Különösebb baj nincs vele, csak talán annyi, hogy – a vadnyugati horror világtól eltekintve – semmi olyan újdonság nincs benne, már ami a gameplay-t komolyabban érintené. Azé' a vámpírugrások, illetve a vámpírenergia napon való fogyatkozása nagyon tetszett, szintén súlyos a vámpír-látásmód, s odavoltam a lovaglós-lövöldözős jelenetekért is. Kegyetlen impozáns ugyanakkor a külső, amibe csomagolták, bizonyítja minden porcikája, hogy bizony van még tartalék ebben a generációban is, csak ki kell facsarni, mint egy citromnak az utolsó pár csepp levét!

A játék végig izgalmas, köszönhetően a rendíthetetlenül, folyamatosan spawnoló lényeknek nem lesz egyetlen perc nyugtunk sem. Egyébként hiába a horror-feeling, nem mondanám nyomasztó, vagy félelmetes játéknak a Darkwatch-ot, legalábbis nem hasonlítanám a Császárhoz, azaz a kegyetlen mértékben nyomasztó Forbidden Sirenhez, vagy a hasonlóan beteges Silent Hill epizódokhoz. Inkább nevezném izgalmasnak, mintsem súlyosnak. Persze ez nem azt mondom, hogy ez baj lenne, annál is inkább, mert egy akciójátéknak a legfőbb ismérve az, hogy mindenekfelett pörgős legyen, s ez maximálisan jellemző is a produktumra.

Mit is mondhatnék mást, kellemesen csalódtam a High Moon Studios első játékában, annak ellenére, hogy mit sem tudtam róla egészen addig, amíg meg nem kaptam, mint tesztelendő anyagot. Valamilyen módon kikerült a látókörömből – pontosabban csak korai hírekre emlékszem –, nem bánom viszont, hogy engem ért a játék letesztelésének a megtiszteltetése: egy profi kivitelezésű, felettébb izgalmas FPS-t játszottam végig, amit bizony mindenkinek csak ajánlani tudok! A fél pontos előnyt a netes multinak, illetőleg a szebb grafikának köszönheti csak a Dobozos változat! Csak így tovább HMS!

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Gyönyörű, élvezetes, szórakoztató FPS olyan érdekességekkel, mint például a lövöldözés lóhátról, meg hasonlók. Nekem egy dolog nem tetszett: a szingli mód túl könnyű, ezért hamar végigjátszható. A kooperatív módért külön dicséret jár! Ha én értékelném, simán 8.5-öt adnék neki!

DARKWATCH

CAPCOM (UBISOFT) / HIGH MOON STUDIOS

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-4 Játékos memóriakártya 8mb (84KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos, 16 online, 1mentés 13 blokk, dd 5.1, headset

✔ példás külső, mindvégig magas színvonal
× újításoktól mentes gameplay, vérszegény multi

XBOX	PS2
7.5 pont	7 pont



Békés mindennapjainkat élve nem igazán veszünk tudomást a háború borzalmairól. Van ugyan némi fogalmunk a II. Világháborúról, és bár sokan félve gondolunk rá, de az gyakran meg sem fordul a fejünkben, hogy gyakorlatilag mindig van egy hely a Földön, ahol éppen háború dúl. Az szenvedők jobb esetben csak földönfutóvá válnak, rosszabb esetben elveszítik családtagjaikat. A híradós közvetítésekre már csak megvonjuk a vállunkat, legfeljebb csak egy-két komolyabb film (Katonák voltunk, Sólyom végveszélyben, Ryan közlegény, Szakasz) képes valamennyire hatást gyakorolni ránk, hogy igazán elszörnyedjünk, és azt mondjuk, ez „borzalmas és értelmetlen". A *Novalogic* multiplatform (PS2, Xbox) FPS-ében, a **Delta Force: Black Hawk Down**ban, az Egyesült Államok „rendfenntartóinak" hétköznapjaiba kaphatunk betekintést. Bár az alcímmel megegyező Sólyom végveszélyben c. filmnek (R: Ridley Scott, eredeti címen Black Hawk Down) a története nem egyezik a játékkal, a helyszín és az időpont azonban hasonló.

Szomália a világ egyetlen olyan országa, ahol – központi kormányzat híján – teljes káosz uralkodik. A világ egyik legveszélyesebb helye. A BHD egy katonai kifejezést, egy szállító harci helikopter lezuhanását jelöli, mely olvasmányaim alapján az egyik legsúlyosabb tragédiának számít a rendfenntartóknál.

AZ ELŐZMÉNYEK

1991: Szomália évek óta szenved az éhezéstől és a honos klánok folytonos háborúitól. Az értesülések 300 ezer áldozatról számolnak be, központi kormányzás nincsen.

1992. december 19.: Az Amerikai Egyesült Államok csapatokat küld a térségbe, hogy azok csatlakozzanak a nemzetközi rendfenntartókhoz.

1993. június 5.: Muhamed. F. Aldid, a Habr Gedir klán vezetője parancsot ad egy segélyellátmány-szállító lelövésére, mely tragédia során 24 pakisztáni katona veszíti el az életét.

1993. augusztus 26.: A Habr Gedir klán folytonos fenyegetéseire válaszul egy csapatot küldenek, hogy kézre kerítsék M. F. Aldidot. A csapat tagjai az US Army Rangers és a First Special Forces, egy elit osztag, melyet Delta Force néven is emlegetnek...

MENÜRENDSZER

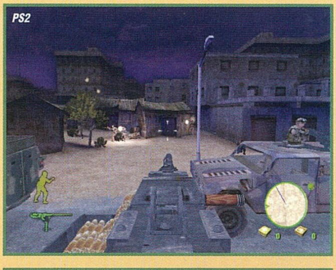
Miután megnéztük a szomorú és beszédes introt, aktiváljunk magunknak egy profile-t.

A két játék menürendszere ugyan teljesen eltér egymástól, de gyakorlatilag mind a két verzióban megtaláljuk azt, amit a másik tartalmaz. Kezdőként a legfontosabb talán a két verziónál teljesen különböző training pálya, amelyet X-en a küldetések között, PS2-n pedig az Instant Actionben találunk, azt hiszem kezdetben még Boot Camp néven. Ide fognak később kerülni a már végigjátszott küldetések, X-en viszont nincsen szükség ilyen menüpontra, hiszen ott a fő Campaign módnál lehet újra nekivágni tetszőleges sorrendben a már megnyílt küldetéseknek. Külön érdekesség, hogy X-en külön be is lehet tölteni majd a mentett állásokat küldetésenként, amelyre majd külön kitérek. Más-más helyen ugyan, de mind a két verzióban megtaláljuk az osztott képernyős és az online multiplayer módot (X-en system link opciót is).

A KÜLDETÉSEK

Rendfenntartóként többnyire ellátmányt szállító konvojokat kell védelmezünk, valamint felkelő terroristák csapatait semlegesítenünk. Bár a 16 küldetésben alapjaiban nem különböznek annyira a feladataink, a játék véleményem szerint elég változatosra sikerült. Ez elsősorban talán annak köszönhető, hogy a game nem csak egy megszokott értelemben vett FPS, hiszen számos küldetés java részében egy harci jármű nehéz gépfegyverét, vagy egy helikopter minigunját kezelhetjük. Ez utóbbiak részben kötelezően a küldetés részei, részben pedig fakultatív módon igénybe vehető extra „szolgáltatások". Aktuális céljainkat mindig nyomon követhetjük, és a radaron egyértelműen meg is adják az elérendő helyszínt. Erre pontosan figyeljünk, hiszen az ellenséges erők gyakran addig nyomulnak, akár órákon keresztül is, amíg el nem végeztük az adott feladatot. Más szóval, ha már vagy 10 perce aprítod az ellenséget, és csak nem akar elfogyni, akkor a játék egy feladat teljesítésére vár. A felajánlott elsődleges fegyvert tetszőlegesen lecserélhetjük a küldetések elején, de a pisztoly, és az egyéb kiegészítők általában fixen adottak. Küldetéseinket megkönnyítik a PS2-n előre betájolt checkpointok, X-en pedig a – pályánként pontosan meghatározott számú maximális lehetséges – helyzeti mentés. Az előbbit nyilván a winchester hiánya miatt találták ki, viszont megvan az előnye az X-es megoldással szemben, hiszen így nem kell latolgatni, hogy vajon hol érdemes menteni. Ugyanakkor egy akaratunkon kívül meghatározott checkpoint, amely pl. pont minimális életerő esetén aktivizálódik, az egész küldetésünket gallyra vághatja.

A pályákon találkoztam olyan eredeti ötletekkel is, mint pl. átkelés egy aknamezőn. Habár filmeken már láttam hasonló szituációt, most rész-















ben én is átéreztem, hogy milyen amikor óvatosan lépkedve a torkomban dobog a szívem. :) Tetszettek a ránk vadászó krokodilok is az egyik folyónál, bár ez utóbbi nem igazán tűnt realisztikusnak (igaz, az MGS 3-ban látott krokik sem viselkedtek valami élethűen. :) Egyrészt, ha egy krokodil ránk támad, akkor nem csak simán megsebez, hanem szerencsés esetben megússzuk a karunk, vagy a combunk elvesztésével (egy 2-3 méteres példánynak már közel egy tonnás erejű harapása lehet, és hát ott az ún. „halálforgás"). Másrészt nem hiszem, hogy egy békésen úszkáló krokodil nekünk támadna, miután belelőttünk. :)

ÉRTÉKELÉS

Küldetéseinket a sivatagban és háború sújtotta falvakban / városokban kell teljesítenünk. A pályák kialakítása viszonylag változatos, technikailag is elfogadható, komolyabb panaszunk nem is lehet rá, ám az ellenséges karakterek már egyszerűbbek, és a viselkedésük, valamint a mozgásuk is gyakran bugos, no meg a mesterséges intelligencia is hagy kívánnivalót maga után. A PS2-es verzió grafikai stílusa konzolosabb, ugyanakkor RGB kábel hiányában most különösen elmosódott, még a betűket is alig lehet elolvasni nélküle. Míg egyes helyszínek az X-es verziónál tele vannak pálmafákkal, és egyéb növényzettel, addig ugyanaz a pálya PS2-n csak kopár puszta sivatag. Valamivel dinamikusabb is a frissítés X-en, azonban a – PS2-shez képest – PC-sebb grafikai stílus nem nyerte el annyira a tetszésemet, tehát az állás kb. 1:1.

A fegyverek megfelelően ropognak, a háttérzene pedig egy szomorú dokumentumfilmre emlékeztet, de semmi kimagaslót nem tapasztaltam hangzás terén.

Az irányítás teljesen rendben van, mindössze a játékmenetben éreztem néha kisebb gikszereket, pl. néha egy lövéstől meghalok, néha pedig 5 perc után sem találnak el, és a feladatok sem voltak mindig 100 %-ig egyértelműek. Azonban a checkpointok / helyzeti mentések használata minden játszhatósági problémán segítenek.

A 16 küldetés elsőre talán soknak tűnhet, de a legtöbb pálya nem tart tovább 30-40 percnél, így a stuff alig néhány nap alatt végigvihető. A játék viszont tisztességes multival rendelkezik, és még ha nem is ez az a játék, amivel leginkább multizni szeretnénk, tartalom terén nem lehet panasz, hiszen közel egy tucatnyi deatchmatch és csapat jellegű játékmód áll rendelkezésünkre több, mint 30 féle pályán. A 4 játékost támogató osztott képernyőn még kooperatív módot is találtam. Ezenkívül ott van a 32(!) játékost támogató system link, PS2-n ugyanennyien játszhatunk online, az Xbox Live pedig 44(!) játékost támogat (LAN jellegű összeköttetésben is).

A változatos játékmenet rögtön felkeltette az érdeklődésemet, de be kell látnunk, hogy ami a járművek fegyvereinek használatát illeti, hát az már nem egy újszerű találmány (Pl. Halo, Mercenaries). A Delta Force: BHD az érdekes ötletek felvonultatása ellenére is néha egyhangúvá válik, ám összességében nálam mégis a hangulatos értékelés felé tendál, hiszen voltak izgalmas helyzetek is. Például amikor egy harci terepjáró gépfegyverével próbáltam aprítani a raktárba berontó tucatnyi ellenséget. Ilyenkor néha elkapott a harci hév, és hangosan kurjongattam. Aztán persze meghaltam, és mondtam egy csúnyát. :)







VERZIÓK KÖZÖTTI KÜLÖNBSÉGEK

Habár a különbségek nem is olyan drasztikusak, mint ahogy azt gondolnánk, első látásra talán el is hinnénk, hogy két különböző játékról van szó. Kezdve a menürendszer designjával, a küldetések előtti beállításokig, minden máshogy néz ki. Teljesen más a gombkiosztás, és az információk kiírása is a képernyőre. Míg az X-es verzió kijelzi a radaron az ellenség pozícióját, és ha nem zoomolunk, akkor pirosan be is keretezi őket a képernyőn (mint a vadászgépek HUD-ján), addig PS2-n ilyet nem tapasztaltam, viszont ellensúlyozásként nem is lőttek le olyan könnyen. Egy másik fontos – már korábban említett – különbség, hogy míg PS2-n a pályákon checkpointok vannak, addig X-en mindig meghatározott számú helyzetmentési lehetőség áll rendelkezésünkre. A pályák nem csak grafikailag, hanem felépítésben is különböznek. De amíg a trainingpálya teljesen eltér a két verzióban, a küldetéses pályák gyakorlatilag 80 %-ban megegyeznek. A hangeffektek is valamennyire mások, és további apró különbség, hogy furcsa módon csak a PS2-es verzió támogatja a 16:9-es módot.



VÉGSZÓ

A Delta Force: BHD egy viszonylag változatos játékmenettel rendelkező kommandós FPS. Ha a járművek fegyvereinek irányítása nem is számít már újdonságnak, mindenképpen rányomják bélyegüket a hangulatra, és pozitívan fogadtam az olyan ötleteket is, mint az átkelés egy aknamezőn, vagy egy krokodilokkal teli folyón. Ugyanakkor nem hagyhatjuk figyelmen kívül azt a tényt, hogy egy kissé középszerű játékkal van dolgunk, gondolok itt elsősorban a grafikára, és a mesterséges intelligenciára. A küldetések alig néhány nap alatt végigjátszhatóak, de legalább igen tisztességes multiplayer módokat kapunk, többek között egy osztott képernyős kooperatív módot is. Végezetül annyit mondanék, hogy érdemes vele próbálkozni, mert hangulatos stuff, de könnyen felejthető, és ha már a bevezetőben a háború borzalmairól írtam, a dokumentumfilm jellegű intro ellenére sem EZ lesz az a játék, ami majd komolyabban átérezteti ezt velünk.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Hangulatosnak találtam a játékot minden hibája ellenére, de újra és újra csak az jut az eszembe, és nem tudom megérteni, sőt nem tudom felfogni sem, hogy miért nincs egyértelmű előre mutató fejlődés az FPS-ek világában? Oké, ne legyen minden játék Halo vagy Killzone szintű, de könyörgöm, legalább közelítsék meg azt a színvonalat! Azt például igazán nem mondhatja a Novalogic, hogy a sok más fejlesztés mellett erre nem jutott idő…

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

NOVALOGIC

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

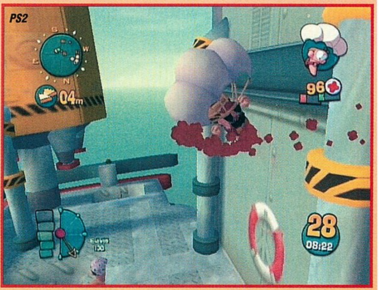
PS2	1-4 Játékos, online (32játékos), 16:9 memóriakártya 8mb (89KB), dpl II, headset analóg irányító (dual shock), multi tap
XBOX	1-4 Játékos, dd 5.1, xbox live, headset system link (32játékos) online (44játékos)

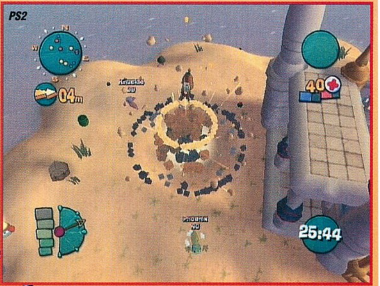
✓ érdekes ötletek, tartalmas multi
× hamar felejthető

XBOX PS2

6.5 pont







Worms 4 Mayhem

Biztosan ismeritek a kiégett öreg humorista esetét. Még öregkorára is aktív marad, ontja magából a vicceket, és sok helyen látjuk szerepelni is, ám közben már senki nem kíváncsi rá, nem nevetnek rajta, hanem kinevetik. Elszállt felette az idő, igazán megújulni már képtelen, így a legtöbben szánalmasnak látják, és azt találgatják, hogy miért erőlködik még mindig. Ezt a hasonlatot azért vetettem papírra, mert a **Worms 4: Mayhem** pontosan erre a kiégett humoristára emlékeztet.

A legújabb kukacháborús játék ugyanis minden részletében erőltetett, de ami a legnagyobb baj, hogy önismétlő, azaz gyakorlatilag semmi olyat nem láthatunk benne, ami ne lett volna meg a '90-es évek végén megjelent Worms játékokban. Az újdonságok hiányát persze csak akkor róhatnám fel neki, ha számítottam volna ilyesmire. Ez azonban meg sem fordult a fejemben. Az a helyzet, hogy a Worms-ból már mindent kihoztak a készítők, még a második rész idején, azóta a sorozat csak árnyéka önmagának. Én nem is értem, hogy miért próbálkoznak újra és újra a különböző 3D-s részekkel, hisz véleményem szerint maga a 3D-s környezet teljesen tönkretette a Worms nyújtotta játékélményt. Ezt a korábbi részeknél is éreztem, de nem fogalmazódott meg bennem olyan tisztán, mint most. Az eddigi Worms tesztjeim esetében ugyanis úgy gondoltam, hogy az egy játékos mód nyújtotta hiányosságok kiküszöbölésére kiváló lehetőség a multi móka, mely mindig a sorozat legfényesebb részét képezte. Igen ám, de sajnos ennek kipróbálására nem volt lehetőségem. Most azonban másképp történt, egyből a multiplayerrel nyitottam. Ehhez tudnotok kell, hogy – hasonlóan Csipihez – nekem is megvan a baráti köröm, akikkel 5-6 évvel ezelőtt hatalmas játékbulikat rendeztünk. Összetoltuk a gépeket (PS1) és a TV-ket, összeszedtünk annyi kaját és piát amennyit lehetett, majd napokig éjjel-nappal játszottunk. Ment a Tekken 3, WipeOut, Crash Team Racing, Micro Machines, Quake 2 és még sorolhatnám a felejthetetlen címeket. Emlékszem egyszer egy festmény mögé eldugott, kissé lötyögő konnektorra dugtunk két TV-t és két PS1-et, amitől az kigyulladt, és hatalmas szikrákat vetett. Mi meg a meglepetéstől csak tátott szájjal néztünk, mint augusztus 20-án a tűzijátékon, majd remegő gyomorral kerestünk másik csatlakozóaljzatot, kíváncsian várva, hogy vajon a konnektorral együtt a cuccos is elégett-e. Manapság már igen ritkán – évente talán egy-két alkalommal – tudunk ilyen bulikat rendezni, de akkor mindig visszajönnek a régi élmények.

Legutóbb pont a Worms 4 tesztelése alatt volt egy ilyen buli, így a Tekken 5 és TimeSplitters 3 közötti szünetben gondoltuk kipróbáljuk azt is. Alig egy óra játék után óbégatva vettük ki. Hogy mi volt a baj? A játék elképesztően vontatott és unalmas volt, de annyira, hogy azt még egymás gyepálása sem tudta feledtetni. Feszítsenek keresztre a Worms rajongók, de én úgy emlékszem, hogy az első két rész egyáltalán nem ilyen volt, sőt! Tisztán rémlik, hogy többször nyomtuk négyen azokat is, hatalmas szívatások és kiabálások kíséretében. A 3D miatt, vagy sem, de most a mozgás nehézkes és lassú, az irányítás botladozik, a kukacok nehezen kezelhetők, így viszont a játékélmény rengeteget kopott. Célozni nehezen lehet, ami miatt állandóan felidegesítjük magunkat menetközben. Talán mondanom sem kell, hogy ha egy játék multija ennyire egyhangú, akkor a szingli része mennyire unalmas lehet. Pedig itt sok fajta módon nyomhatjuk a játékot. Ha még soha nem pörgettél Worms játékot, akkor érdemes a Tutorialban elvégezni a bemelegítést. Mikor ezzel megvagy a Quick Game pont alatt egyből a harcmezőn találhatod magad. Amennyiben történetorientált játékos vagy, akkor ott a Story módusz, melyben gilisztáid kalandjait követheted végig, természetesen a meghatározott pontokon harcokkal. A Multyplayer nem érdemel különösebb magyarázatot, rengeteg módon nyomhatjátok akár négyen is az anyagot. Itt érdemes megjegyezni, hogy a Customize pont alatt csapatot és fegyvereket is lehet tervezni. Menetközben egyébként gyűjthetsz trófeákat és pénzt is. Előbbivel különböző bonuszokat nyithatsz meg, míg az utóbbival tárgyakat és egyéb cuccokat vehetsz. Sajnos egyik mód sem igazán kiemelkedő, valamelyik korábbi részben láthattuk már őket. Ráadásul hamar unalmasak lesznek, hacsak nem vagy elvakult rajongó.

A játékot az Xbox tulajok még a neten is kipróbálhatják, hisz van Xbox Live szolgáltatás. Sajnos az „onlány" mód a PS2-es változatból hiányzik, egyébként azonban bitre megegyezik a két verzió. Grafikailag is csak egy hangyányit szebb az X-es, de tényleg csak annyira, hogy szinte észre sem venni. Ha már a grafika került szóba, akkor elmondható, hogy semmit nem fejlődött, néha mintha lenne egy-két cell-shaded effekt, de lehet, hogy ez korábban is volt, esetleg a szemem káprázott.

Egy szó, mint száz én még mindig azt mondom, ahogy azt már egy korábbi tesztnél kifejtettem, hogy a Worms-nak vissza kell térnie a gyökerekhez. Sokkal jobb lenne 2D-s, esetleges full cell-shadinges Worms, kicsit felpörgetve, kicsit megújítva, a régi részek hagyományait átmentve. Ez a rész sajnos nem ilyen. Csak egy újabb rókabőr, egy nagy múltú sorozatról.

Több mint tízezer forintot kiadni egy ilyen játékért? Na neee...

Veres Miki
veres.miklos@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Nem hiszem, hogy erről a játékról így negyedszerre (vagy ki emlékszik már hányadik alkalommal) tudnék valami érdemlegeset írni. Minden évben kiadják. Az viszont nagyon érdekelne – ejj, de szeretnék egyszer ott lenni, amikor a kiadónál ülnek az öltönyösök a légkondis irodában, és a következő évi megjelenésekről tárgyalnak –, hogy mégis meddig akarják még ezt folytatni?

WORMS 4: MAYHEM

CODEMASTERS / TEAM 17

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2	1-4 Játékos memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos

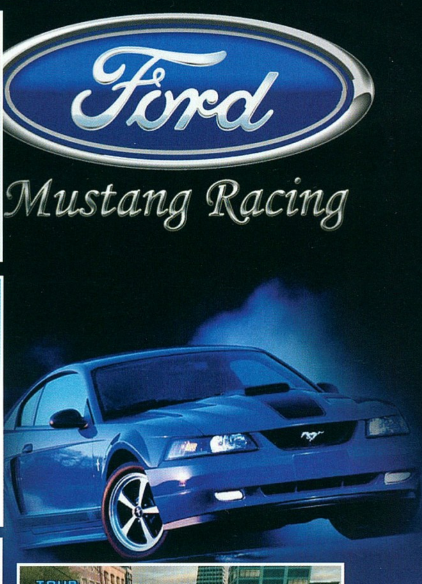
✔ rajongóknak
✕ senki másnak

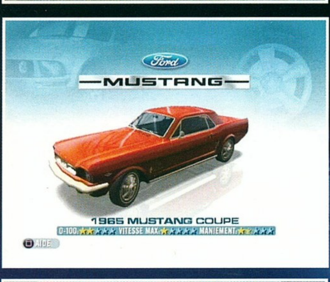
XBOX PS2

5 pont

GYÍ', TE PACI!















„Autós játék, paramm-paramm" – nyomtam bele a lemezt a PS2, majd az Xbox szájába, és ültem le izgatottan és várakozással telve. Nekem minden autós cuccnál ilyen rohamom van, ami arra az agyvérzésre vezethető vissza, amikor először láttam meg PS-en a Ridge Racert, és csak azért mentem be egy órával előbb két héten át a munkahelyemre, hogy játszhassak vele. (Azóta persze csillapodott valamelyest a dolog, és már nem kérem a csajoktól, hogy szerelem közben mondják, hogy *faster faster steering cornering drifting*, a csúcson pedig azt sikítsák a fülembe hogy *finiiiis*.) Egyébként ennél a gaménál akár nosztalgiázhattam is volna egy picit, mert a grafikája hasonlít a régi stuffokra, annyira primitív.

Túlzottan nagy autóválaszték sincs implementálva, de hát ez természetes, hiszen a cím alapján is nyilvánvaló lehet, hogy a Ford gyár Mustang sorozatának a járgányai találhatóak meg benne. Ez egy igen régi és nagy nevű modell sorozat, és 1964 áprilisa óta jó 8 millió kocsit adtak már el belőle. A nevét egy lófajtáról kapta (mint az közismert), viszont ezt nem is fajtának kéne nevezni, hanem ismertető jegynek, típusnak. Ugyanis a musztáng (mustang) szó a spanyol mesteno-ra vezethető vissza, amivel a derék cowboyok a vad és elvadult lovakat illették, mivel a jelentése gazdátlan vagy csavargó. Érdekes amúgy, hogy az amerikai kontinens őslovai olyan tizenegynéhány ezer éve titokzatos okok miatt kihaltak, és a spanyol hódítók által használt lovak lettek az újvilág első ló-telepesei. Ezek viszont csődörök voltak, mivel kancán nemes ember nem lovagolhatott, és eleinte az anyaországból hoztak az elpusztult állomány pótlására állatokat, majd egyszerűsítették a történetet és csaj pacikat is hozattak, vagyis elkezdődött az amerikai lótenyésztés. Az indiánok először féltek befogni az addig soha nem látott, csatákban vagy egyéb módon elszabadult és a tágas területeken vígan élő „nagy kutyákat", és inkább a katonáktól lopkodták el őket, de később mesteri szinten sajátították el a lovargászást, jobbára nyereg nélkül (ez igen fájdalmas lehetett a lovasoknak, és olyan indián neveket generálhatott mint Magas Hangon Beszélő vagy Laposra Lapított Mogyoró). Összefoglalva, ha musztángról hallunk, akkor ne egy speciális lóra gondoljunk, hanem egy olyan széles családra, ami magába foglalja a legrégebbi Spanyol musztángtól kezdve a vad, nemes és igen intelligens lovakat, amiknek a száma az 1970-es évekre 14 ezerre fogyatkozott, mivel kártékonynak bélyegezték és sokféle módon irtották őket. Szerencséjükre ma már örökbefogadási programokkal is próbálják életben tartani ezeket az igen változatos vérvonalakat.

Sajnos a játékról nem mondhatok el ennyi érdekességet, mivel mint már elkotyogtam, nem lett egy nagy durranás. A Ford Mustang fetisisztáknak talán izgalmas lehet a negyven kocsi, ami felöleli a gyár 1964 és 2005 közötti termését, ám versenyezni csupán hét amerikai városban tudunk, és az összes pálya variánsainak a száma sem emelkedik 22 fölé. A lakóépületek legtöbbjét ezért nem volt nehéz lemodellezni, mert egy hasábra ráhúztak egy ablakokkal teli textúrát és annyi. Érdekes viszont, hogy annyira bénán kódolták le a dolgokat, hogy gyakran a ház előbb jelenik meg, és csak utána kerül rá késve a textúra, ami az éjszakai pályákon olyan látványt nyújt, mintha az egész épületben elment és visszajött volna a világítás. Egyedül talán a vizes aszfalt effektet tudom felhozni, mint átlagosnál valamivel jobb látványelemet, aminek a hatása valamennyire érződik az autó vezethetőségén is. A kocsik modellezése amúgy egészen tűrhető lett, a Select menüben forogva legalábbis, bár a Replay-eket visszanézegetve sem voltak olyan rosszak. A versenymódok teljesen szokványosak, nyomulni az Arcade, Career és Challenge módokban lehet a sikerre éhes pilótáknak, és van kétjátékos üzemmód is, ahol vagy sima versenyt játszunk, vagy pedig egy olyat, ahol nem szabad túlságosan lemaradni az előttünk haladó haverunkról, mert akkor azonnal veszítünk. Az árkádban is találunk a hagyományos versenyzésen kívül egy Eliminator módot, a Career-ben pedig a helyezéseink után kapott pontszámok függvényében mehetünk újabb és újabb pályákra, valamint a szokásos 3 körös viadalokon túl feltűnnek az Endurance, vagyis hosszú távú futamok is. Sajnos a meglehetősen primitív kidolgozás miatt én még a háromköröseket is untam, mialatt próbáltam minél több trükk pontot összeszedni, amiket például két keréken haladásra, NPC (vagyis az igen gyér forgalomban részvevő civilek) autókhoz minél közelebb való elszáguldásra meg ilyesmikre osztogat a program.

Igazság szerint egy leltárba pont elég lenne szólni az ilyen jellegű stuffokról, mert manapság ezzel a grafikával és összhatással kijönni szégyennek számít. Egyedül a zúzós élő rockzene menti meg a hangulatot, és hogy a kocsik viselkedése nem teljesen árkádos, hanem némi fizika is felfedezhető a viselkedésükben. Törés sajnos nincs, csak szikrázás meg ablak pókhálósodás, pedig adtam volna egy fél pontot rá. A minimális extra pedig kimerül a csekély sebesség-blur effektben a képernyő szélein, egy metróban, a Golden Gate hídban, meg a híres villamosban, ami 200 méteres távon jár ide oda (direkt megálltam és figyeltem). Azért a Ford Mustang név többet érdemelt volna.

Dzson Ford
(Közösen Ülő Bika)

MARTIN BELESZÓL!

Ja, ebben a játékban a kocsik végigböngészése ér a legtöbbet...

FORD MUSTANG – THE LEGEND LIVES

2K GAMES

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

PS2	1-2 Játékos, dpl II, kormány memóriakártya 8mb (150KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos, kormány

✔ jól lemodellezett kocsik, hard rock zene
× uncsi, amatőr megvalósítás

XBOX PS2

5.5 pont

KÁROLYKA ÉS A SZÉNHIDRÁTOK

Eléggé tanácstalanul ültem le a csokigyáros cikk megírásához, mivel a karácsonyos játékhoz képest ez egy eléggé amatőr munka lett, de annyira azért mégsem akartam lehúzni, hiszen a kiskorú gamer-osztálynak biztosan jobban bejön, mint egy magamfajta kompromisszumképtelen maximalistának. Ám ez a gyatra minőség azért is baj, mivel ennek a gaménak is hoznia kellene a Tim Burtonos varázsvilágot, de ehelyett valami középszerű idiótaságot tol az arcunkba. Pedig a csokigyár nagyon jó alapanyag lenne egy nívós feldolgozáshoz, hiszen maga a könyv is 15 millió példányban talált gazdára, és 32 nyelvre is lefordították. Roald Dahl meséje a harmadik legnépszerűbb könyv volt, amit az angol gyerekek olvasgattak, és itthon is hozzáférhető Karcsi és a csokigyár címmel.

Az alaptörténete az, hogy a fura figura Willy Wonka csokikészítő utódot keres magának, és ezért öt darab jegyet bíz a véletlenre, hogy vendégül lássa az azokat megtaláló gyerkőcöket. Természetesen a főhős Charlie minden ízében megfelel a Burton által betegesen favorizált figuráknak, hiszen meglehetősen szegény sorban él a modern világ szélén valami viskóban öreg nagyapjával, és csokit is csak évente egyszer kap, a szülinapján. Ezek a figurák lassan überhetetlenek lesznek egyébként, és a népek tűrésküszöbe úgy megemelkedik tőlük, hogy nagyon össze kell szednie magát annak a meseírónak, aki szánalmat szeretne ébreszteni teremtényei iránt. Bár Hans Christian Andersent egyelőre nehéz leverni, hiszen történeteiben változatos módon szenvednek és halnak nyomorúságos és magányos halált a hősök, bár kíváncsi lennék pár eredeti kéziratra, mert úgy tudom, azokban az időkben elég sokszor írták át a meséket a megrendelők kívánságai szerint. (Lehet, hogy a kis gyufaárus lány például annyira átfagy, hogy megbotlik egy hídon, elesik, nyílt törést szenved mindkét lábán és belezuhan a jeges folyóba, ott elüti egy hajó, majd kimászva eltörik pár ujja a rakpart kövein, ezután a meztelen testén kell megszárítani a gyufákat, ami közben véletlenül átmegy rajta pár lovas szekér, de ez még semmi ahhoz képest, amit a kóbor kutyák és a patkányok művelnek vele, és csak ezután megy árusítani (közben megerőszakolja néhány tucat részeg dokkmunkás, a haját levágja egy parókakészítő, az egyik veséjét pedig kiműti dr. Frankenstein a kreatúrája számára), majd miközben próbálja melengetni magát a gyufáival felgyújtja a fél várost. Ez jó lett, eladom Tim Burtonnak mint ötletet. De ha fos videojátékot csinál valami majom belőle, akkor a következő történetem róla fog szólni!)



A game introban máris megismerkedhetünk a főhős Karcsikával, akinek nem elég a nyominger élete, még lemodellezni sem tudták normálisan. Ő is tud Vilmos felhívásáról, és egy lapban olvasgatja, hogy eddig melyik négy gyerek talált rá az aranyjegyre, ami a belépőt jelenti a varázslatos csokiművek kapuja mögé, ám ekkor egy tízdolcsist repít feléje a szél! Nagy dolog ez neki, gondolom először fel sem ismeri (mint a rántott húst), de aztán észbe kap, hogy ezen a vagyonon bizony vehet magának egy csokit, és talán pont abban lesz az a bizonyos jegy, így elkezdi üldözni a pénzt, amiben már a játékos irányítására van hagyatkozva. Vagyis csak üldözné, de egyelőre csak áll egyhelyben és körbe-körbe néz, mivel csak a kamerát próbálgatom forgatni. Hát elég silány, mert a kép rángat és néha szétesik, és gondolatban már írom is a mesét a szegény 3D motorról, akinek nem jutott tehetséges programozó csak valami kontár banda, és ez miatt állandó kisebbrendűségi komplexusban szenvedett, míg el nem jött érte a megváltó Reset gomb nyomás. Pedig semmi sem indokolja ezt a rángatást, mert a táj meglehetősen primitív, vagy szép mai szóval minimál dizájnos. Elnagyolt épületek, nulla fény árnyék hatás, még Karcsika árnyéka is csak egy halovány paca, össze sem hasonlítható a karácsonyi játék valódi, alakmozgást hűen követő vetületeivel. Na ja, az a gazdag Capcom szülők gyermeke, ez pedig valami *Global Star Software* szüleménye, aki árva lehet és ez miatt nem volt pénze rendes grafikusokra és programozókra.

Na de ugorjunk! És ezt szó szerint kell értelmezni, mert elkezdtem pattogtatni szegény kölyköt, az irányítást próbálgatván. Úgy néz ki, hogy az animátorok között vak is volt, aki életében nem látott ugrani senkit, és ezt a lebénult kezű kóder sem javította ki. Károlyka ugyanis nulla rugózással úgy emelkedik el a földtől, mint akit valami madzagon rántanak fel, de érdekes módon a földre érkezése már valamivel normálisabbra sikerült, rugózással együtt. Na nem baj – gondoltam, hiszen egy játékot nem szabad az első pár perc alapján megítélni, és elkezdtem üldözni a tízdolcsist, miközben tovább szemléltem a PS1 szintű tájat. És igazam is lett, mert később rájöttem, hogy tudok hógolyót dobálni, ráadásul intelligens módon csak onnan, ahol hó is van a talajon, és találtam pár interaktív objectet is, amit egy sokszögekből gyúrt hóember és egy forgatható tábla prezentált. A hóembernek levertem a felépítményét, majd a golyót gurigattam, a táblát pedig pörgettem úgy, hogy nekimentem. (Ezt később hógolyózással kombináltam, de ez most nem érdekes.) Az a lé-



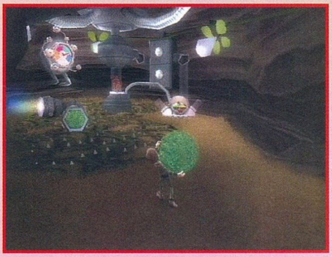


















nyeg, hogy semmi értelme nem volt az egésznek, mivel a kihalt utcán maximum pár piros kocsi figyelte a ténykedésemet. További meglepetés volt egy adventure elem, pontosabban különféle tárgyak cipelésének a lehetősége, és egy eredeti, máshol nem látott ötlet, amikor egy csatornafedőn kellett lecsúsznom egy pályán, a kukákat kerülgetve. De minden jó ha a vége jó, és a dolcsit megszerezvén vettem egy csokit, amiben persze benne volt a jegy, és mehettem a másik négy gyökér gyerekkel a gyárba.

A következő rész bevezetője már nem render volt, hanem statikus papírfigurákkal megvalósított történet, amiből azt a következtetést vontam le, hogy a 3D grafikára felkért kisgyerek a hétköznapjait valami kisegítő suliban töltötte és nem volt ideje minden filmet legyártania. Ám ekkor megismerhettem a játék alapját képező szuper ötletet, a rabszolgák alkalmazásának lehetőségét! Ugyanis a csokigyár nem magától üzemel, hanem kis 30cm-es nyomoroncok, az úgynevezett Umpalumpák (Oompa Loompa) működtetik a gépeket. Ezek valamiért barnás színezetűek, de erről nem írom le a poént ami eszembe jutott… Ezek a kis izék hűen követik a parancsainkat, és többféle is akad belőlük, amit úgy kell érteni, hogy nem mindegyik jó minden funkcióra. A kis majmoknak három féle utasítást tudunk adni, aminek a megvalósítása akkora Ratchet és Clankból vett lopás, hogy a teteje felér a holdig (mindjárt jön a Csipi, és megmondja, hogy a R&C pedig a Zeldából lopta, figyeljétek csak meg). Szóval, az iránygombokkal vezérelve a Lumpenek dolgozni küldhetőek (work), követnek minket (follow), várnak ránk valahol (wait) és infót kérhetünk arról, hogy mennyit vezérelünk és azok mit csinálnak (info). A dolgozni küldött Umpák például elkaphatnak nekünk életerő növelő nyanyamot, ami e nélkül hosszas kergetés után lehetne csak a miénk, vagy cukrot szüretelhetnek a fákról (amiket Charlie simán elérne a kezével is), gépeket működtethetnek, elromlott berendezéseket tudnak megjavítani (csak a hegesztő felszereléses egyedek), robotokat programoznak vagy áram alá képesek helyezni bizonyos gépeket. A működtetés azért poénosra sikerült, mert a gnóm például három rugós dugattyún ugrál ide oda, néha szaltózva, vagy beleül egy lábhajtásos mókuskerékbe, amit a lábával teker és közben az egész forog vele együtt. De dolgunk nekünk is lesz elég, hiszen mégis csak mi vagyunk a főhősök. Imigyen ugrálhatunk, futkoshatunk, cukorkákat gyűjtögethetünk, szóval a játék magja azért maradt az ügyességi irányvonal. Az érdekesebb feladataink közé tartozik az, amikor zöld izéből álló csapdát dobunk a kis robotok elé, hogy azok belegabalyodva zöld nagy golyót alkossanak, amivel tekézve el kell dugaszolni pár gőzkiömlő nyílást. Egy másik helyen pedig elromlott robotokat kellett a szemétledobó aknák fedelére csalni ilyen vonagló, színes polipféle cukorkával, hogy azok jól megsemmisüljenek. A pályákon persze elég sok másféle cukor is található, a különféle színű Lollydoodle-k, amik színenként nyújtanak vidám gyűjtögetni valót a lelkes játékosoknak.

Elég sokáig vezéreltem a Csárli gyereket az Umpalumpáival, megkaptam az öt megszerezhető speciális képességet, néha tökre nem tudtam, hogy most mit is kéne csinálni, egyszer pedig elaludtam a hintaszékben olyan fél órára, és a nyálam rácsöpögött a kontrollerre. Hiába, nehéz hónap áll mögöttem, dolgozom mint egy Umpalumpa, októberben elköltözöm a barátnőmtől (videojáték- és joystickszerető lányok fényképes leveleit várom a szerkesztőségbe, vagyis inkább nem, mert Martin lenyúlja őket az első éjszaka jogán, mint feudális földesúr, Csipi pedig a második éjszaka jogán, mint Isteni Lény), és még mindig nem tudom, hogy mi az életem értelme, ami eléggé flusztrál. Nem baj, majd feldob a nextgen korszak, legalábbis a PS3… Addig is vevőt kell keresnem valamelyik páros szervemre, hogy venni tudjak egy normális méretű HDTV-t hozzá. Ej, szóljatok rám, hogy ne kalandozzak el, meg különben is két dolgot utálok nagyon: az egyik a konzolháború, a másik pedig az igzbogz. :) *(Martin, ezt kihúzhatod ha durva.)* **(Nem, jó poén volt. Martin :)**

Szóval, a grafikát ecsetelni nem nehéz, csak tartózkodni kell a pozitív értelmű felsőfokú jelzőktől. Vagyis szép meg színes, de a modellezés, az animáció és a poligonszám meglehetősen visszafogott minőséget mutat, nem is beszélve a belső terekről, amik nagyok, tágasak, és alig van bennük valami. Talán azért ilyen, mert a másik két gépre is megjelent, és gyakorlatilag ugyanígy néz ki azokon is. Egy kis extra azért akad a grafikában, mivel a fém bevonatú gépeken, csöveken és néha a padlón is nézőpont szerint változó becsillanást figyelhettem meg. A zene sajnos csupán primitív tinglitangli a Nightmare csodálatos muzsikájához képest, bár szerintem csak azt a hibát követtem el, hogy azt a játékot teszteltem le előbb, mert az a lécet viszonylag magasra tette, amit szegény Csárli meg a fejlődésben visszamaradt Umpalumpák nem hogy leverni nem tudtak, de még elérni sem ugrálva. Vagy csak túlságosan megcsapott a sors által sanyargatott árvákban materializálódott depresszió szele?

Dzsonka Wonka

MARTIN BELESZÓL!

Botrány rossz játék, és még mielőtt valami okostojás megkérdezné, hogy „Akkó miért kapott 2 ódalt?", elmondom – azért, mert az olvasók imádják Dzson cikkeit, Dzson összetett mondatait, Dzson poénjait, és ezen a cikken én is akkorákat röhögtem, hogy megérte… Az elején a szénhidrátos bevezetőn 2 percig sírtunk a Renátával.

CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

2K GAMES / GLOBAL STAR

PS2, XBOX, GC, GBA

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

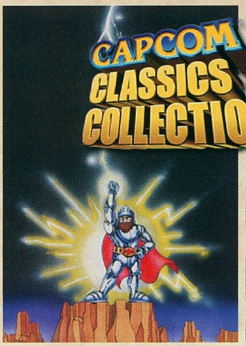
PS2 – 1 Játékos, memóriakártya 8mb (100KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 Játékos

✔ a film egész jó, nézzétek meg!
× a játékot csak kipróbálás után megvenni...

XBOX PS2

3 pont











A retro nagy biznisz, a játékiparban is: a videojátékok harminc éves történelme elég klasszikust termelt ki magából ahhoz, hogy időről-időre érdemes legyen újból elővenni őket.

A retro ügyes biznisz, pláne a játékiparban: elsősorban a nosztalgiára apellál, a boldog gyermekkor emlékszilánkjait kínálja fel megvételre – összegyűjtve, újracsomagolva, kedvezményes áron.

A retro ingatag biznisz, elsősorban a játékiparban: a gyűjteményes DVD megvásárlása után sokszor jön az elkerülhetetlen csalódás – *sokkal* jobbra emlékeztél, az eredeti és az újrakiadás között eltelt tizenöt év megszépítette az emlékeket –, rájössz arra, hogy tulajdonképpen nem a játékot, hanem színtiszta nosztalgiát, egy gondtalanabb, barátságosabb korszak ígértét vásároltad meg újból. A videojáték igazi próbája ugyanis a sokadszori fogyasztás: ha évek múltán is töretlen lelkesedéssel csámcsogsz a felkínált finomságon, *valóban* klasszikusról, klasszikusokról van szó.





AZ ELŐÉTEL

Kicsi vagy nagy, ügyes vagy ügyetlen, stabil vagy ingatag – a retro jó biznisz, érdemes belevágni mindenkinek, aki teheti, a siker szinte garantált. A Namco, az Atari, vagy a Midway zsákszám szórja a nyakunkba a régi idők kincseit, a Capcom viszont (eddig) nem jeleskedett a gyűjteményes kiadások gyártásában – ami a cég történetét, és méretes játék-katalógusát tekintve bizony igen meglepő. Az utóbbi években két tematikus kollekciót (Mega Man Anniversay Collection, Street Fighter Anniversary Collection) kaptunk csak tőlük, itt volt az ideje egy igazi, a cég retro-slágereit nagy csokorba kötő gyűjteménynek. A Capcom a legjobb helyre fordult retro-ügyben: a kaliforniai Digital Eclipse-et bízták meg a kollekció tető alá hozásával. A DE gárda ugyanis profi ezen a téren: már a Megadrive-os időkben is retróztak, és azóta is lelkesen hajigálják át a klasszikusokat különféle platformokra. A srácok most is remek munkát végeztek: a **Capcom Classic Collection** kiforrott, extra tartalomban gazdag, jól szervezett, emberes mennyiségű (szám szerint: 22) Capcom-klasszikust felvonultató gyűjtemény.

A FŐFOGÁS

Huszonkét játék, a félreértések elkerülése végett (szinte) mind árkádgyöngyszem – aki a Capcom konzolos felhozatalának klasszikusaira vágyik, másfelé keresgéljen. Az árkád-gyöngyszemet pedig tessék szó szerint érteni, ezek nem portok, nem átiratok: a játékok előtt (érezhetően, nem láthatóan) a Digital Eclipse saját fejlesztésű emulátora töltődik be – utána jön az eredeti, hamisítatlan játéktermi verzió.

A CCC betűsorrendbe rendezve kínálja fogyasztásra a játékokat: az egyszerűség kedvéért én is így kezdem a bemutatásukat, aztán néhol elérek tőle (ahol a tartalmi összefüggések úgy kívánják). Lássuk!

1942, **1943** és **1943 Kai**: a shooter-klasszikus első epizódja 1984-ben jelent meg, a folytatások pedig 1987-ben debütáltak – az 1943 Kai soha nem került ki Japánból. Téma: második világháború, azon belül is a Midway-i ütközet. A sztori: lényegtelen, egy kis vadászgéppel kell ellenfelek hadát levadásznod. A megvalósítás: vertikális lövölde, alapszolgáltatásokkal. A Capcom 19XX-sorozata nincs túlbonyolítva: a láncban támadó vörös egységek elpusztításával POW-ikonokhoz jutsz, a géped ezekből fejlődik – erősebb, dupla, szórt lövést gyűjthetsz be, mindent elpusztító bombát hajíthatsz, és támogató gépeket ragaszthatsz magadhoz. Pályánként háromszor lehetőséged lesz a loop manőver végrehajtására: a cseles forduló átmenetileg sebezhetetlenné tesz. Ennyi. Ennyi? Igen: tényleg nincs túlbonyolítva, de legalább jó sok (30+) pályát sűrítettek beléjük. Az itt felsorakoztatott három rész között leginkább grafikai különbségek vannak: a később megjelent epizódok értelemszerűen csinosabbak, közülük is a Kai viszi a pálmát – a változatosabb ellenfelek, és kevésbé monoton hangszekció miatt. Nem rossz, nem rossz, de nem az igazi: a sorozat gyorsan öregedett, a Psikyo (jóval későbbi) hasonló témájú *Strikers 1945* szériája komolyabb izgalmakat, komplexebb játékmenetet kínál.

Bionic Commando. Az eredeti játéktermi masina 1987-ben jelent meg, és a mára kopottassá avult grafika ellenére is rendkívül szórakoztató anyag. Akció-platformer a drága, sok lövöldözéssel, viszont ugrálás nélkül. Akkor miért platformer? Mert kommandós hősünk bionikus karral rendelkezik: ez 45 fokos szögben bármerre kinyújtható, és (szinte) bármibe beleakasztható – a platformok között tudsz közlekedni vele, szükség esetén Tarzan módjára lengedezve. A fegyvereidet az égből ejtőernyőn aláhulló csomagokból tudod fejleszteni. Annak ellenére, hogy a BC alapvetően horizontális irányba (balról-jobbra) terel, a bionikus karnak köszönhetően a vertikális mozgást is megnyitja előtted a játék – a (kor színvonalán) látványos akrobatikára, és gyors taktikai döntésekre adva lehetőséget. Remek kis cucc, még akkor is, ha a NES port legalább ilyen jó (... egyesek szerint még jobb is).

A **Commando**-t gondolom senkinek nem kell bemutatnom: kétlem, hogy a hazai játéktermekben bárki is játszott vele, de a C64 átirat hatalmas népszerűségnek örvendett. Az ifjoncok kedvéért: felülnézeti akciójáték, egy kommandóssal nyomulsz, kifogyhatatlan lőszerkészlettel felszerelt géppuskából szórod a halált minden irányba, gránátokat hajigálsz, aranyat markolsz fel, és fedezékek mögé bújsz. A zene pazar (öt perc után dúdolni fogod), a játékmenet pedig még mindig friss és élvezetes. A Capcom az eredeti, kevésbé hangzatos japán címet (*Senjou No Ookami – kb. A Farkas Csatamezeje*) angol nyelvterületen érthető okokból változtatta Commando-ra 1985-ben – tartalmilag nem sok köze van ugyan a Schwarzenegger-féle akcióorgiához, de egy filmcímmel ellátott játékot már akkoriban is jobban vették a népek...

No, most borul a betűsorrend: a **Mercs** ugyanis szorosan kapcsolódik a Commando-hoz. Miért? Mert ez a *Senjou No Ookami 2*, kérem alássan, a Commando direkt folytatása – csak éppen (ismét) átnevezve a nemzetközi piac kedvéért. Az 1990-ben megjelent második rész egy felsőbbrendű Commando: sokkal szebb grafika, bugyuta sztori („elrabolták az amerikai prezidentet, mentsük meg!"), többféle felszedhető fegyver, képernyőnyi ellenfelet kinyuvasztó mega-támadások, kőkemény boss-ok, és háromszereplős kooperatív multiplayer, rombolható környezet, vezethető járművek – Commando a négyzeten, a zenén kívül minden szebb – jobb –, illatosabb, mint az előzményben. Tartalmilag ide tartozik a **Gunsmoke** is: Commando Vadnyugatba oltva, géppisztoly helyett hatlövetűvel és sörétes puskával, dzsippek helyett lovakkal. Western-utángondolás, kevés újdonsággal, az eredeti Commando grafikai színvonalán – egy kört megér, többet már nem nagyon.

Ghosts 'n Goblins, Ghouls 'n Ghosts és Super Ghouls 'n Ghosts – azaz a Capcom leghíresebb akció-platformer sorozata. Sir Arthur szíve hölgyét a Pokolba rángatta a Gonosz, neki pedig számtalan veszélyen kell keresztül harcolnia-ugrálnia magát, hogy ismét csókot nyomhasson a pirospozsgás orcájára. Azon kívül, hogy a Ghosts-széria remekül felépített, átkozottul hangulatos játéksorozat, van még egy hatalmas előnye – módot ad arra, hogy sírni láss egy















felnőtt férfit. Brutálisan-idegborzolóan nehéz játékok, már az első pálya abszolválásához is türelem és komoly reflexek szükségeltetnek – a későbbi szintek pedig felérnek egy lucskos rémálommal. A túlvilági teremtmények folyamatosan ott vannak a sarkadban – jönnek előről, hátulról, alulról és felülről, megállás nélkül. A második epizód természetesen szebb (az 1988-ban jelent meg, az eredeti 1985-ös), de játékmenet tekintetében hasonló kihívásokat állít eléd, mint az előzmény. A Super G'nG pedig a Capcom-gyűjtemény kakukktojása: nem árkád játék, hanem a játéktermi változat tartalmilag sok helyen eltérő, de továbbra is nagyon élvezetes SNES-verziója. Kedves, a PS-korszakban játszani kezdő, fiatal barátom! Ülj le fél órát valamelyik Ghosts mellé, és realizáld, hogy AKKOR mi számított nehéznek. Aztán indulj neki a Ninja Gaidennek, és mosolyogj… :-)

Újabb vitathatatlan klasszikus, 1989-ből: **Final Fight**. Metro City új polgármestere, a korábbi utcai harcos Mike Haggar a város bűnszövetkezeti közt készül rendet csapni. A Mad Gear bandának nem tetszik az új rendszer: elrabolják Haggar lányát, Jessica-t. Rossz lóra tettek: Cody (a kishölgy barátja) legjobb cimborájával, Guy-al és a dühös apucival indul útnak, hogy szétpofozza az emberrablókat. A Final Fight beat'em up alapvetés, a műfaj kikerülhetetlen aduásza. A három felvehető fegyver (kés, vascső és katana – mindegyik karakter mással bánik jobban), a viszonylag korlátozott mozdulat-tár (ütés, ugrásból támadás, és saját energiát is emésztő szupercsapás a két gomb egyszeri lenyomásával) ugyan nem tűnik túl soknak, de higgyétek el – pont elég. Egy közös FF-menet ma is pont olyan élvezetes, mint tizenöt éve volt. A lemezen a játék amerikai verziója lelhető fel – a japán változat introjában a Jessica elrablását bejelentő videó-üzenet végén alsóneműben tűnik fel a bájos lányka – itt ezt nélkülöznünk kell, minden más változatlan, árkád-perfekt. Csapjuk ide a **Trojan**t is: szintén beat'em up, csak korábbi (1986-os). Poszt-apokaliptikus környezet, magányos hős kardal ás pajzzsal felszerelkezve – a pajzsot néhány ellenfél képes elkobozni, ilyenkor kénytelen vagy a vad kaszabolásra hagyatkozni. A harcon kívül szolid platform-elemek színesítik az akciót – a ponttermelő bonuszokat ugrálva tudod elérni.

Jöjjön az SF-szekció: **Street Fighter II, SFII: Championship Edition és SFII: Hyper Fighting**. Őket TÉNYLEG nem mutatom be külön: aki Konzol-olvasó létére nem ismeri a fenti három címet, magára vessen, és sürgősen lapozza fel a korábban Reiker úr által elkövetett kimerítő SF történeti ismertetőt, vagy Veres maestro SF Anniversary Collection cikkét. A kilencvenes évek elején megjelent első három SFII eredeti formában, csorbítatlanul kapott helyett a Capcom Kollekcióban – bár tulajdonképpen nem kéne benne lenniük. Ott a tavaly megjelent SF: AC, ami tökéletes gyűjteményes kiadás volt. Nekem elég lett volna az alap SFII, ha többet akarok, leemelem a polcról a Jubileumi Ediciót…

Shumpok az (h)őskorból [shump = a *shoot'em up* általánosan elfogadott rövidítése]! **Exed Exes** [1985]: vertikális lövölde, 1942-alapok, vad POW-gyűjtögetés, kíméletlen boss-ok – a világháború helyett a bogárvilágba ülteteve, egy dühös méhecskével a főszerepben. A grafika egyszerű, de mégis van benne valami sajátos báj, érdemes kipróbálni. **Section Z** [1985]: sajátos shump, horizontálisan és vertikálisan is haladhatsz a lézerfegyverrel lövöldöző űrhajóssal. Hangulatos darab, a vizuális világ az elején még nem túl megkapó, de később egész látványos helyszíneken repkedhetünk. **Vulgus** [1984]: a gyűjtemény (szerintem) leggyengébb darabja. Korai shump, power-upok nélkül, végtelenül leegyszerűsített játékmenettel, monoton ellenfél-hordákkal, unalmas grafikai dizájnnal. Nyugodtan kihagyhatták volna. **Legendary Wings** [1986]: üdítő szakítás a megszokott formulával – horizontális / vertikális lövölde, a görög mitológiából átemelt elemek egyesítése a futurisztikus témával. Michelle Heart és Kevin Walker a repülés ajándékát kapják az Istenektől – szükségük is lesz rá, mert Dark-ot, az őrült mesterséges intelligenciát kell a helyére tenniük. Jó témaválasztás, pörgős játékmenet, remek hangulat – kipróbálásra ajánlott darab. **Son Son** [1984]: ő már nem shump, inkább egy lövölde / platformer keverék. Oldalra scrollozó pályák, párhuzamos platformokra osztva: a platformok között fel / le mozogva irtod az ellent, és kapod fel a bonuszokat. A koncepció érdekes, a megvalósítás korrekt – csak sajnos viszonylag hamar megunható. A Son Son volt a Capcom első, az Államokban is forgalmazott játéktermi gépe. **Forgotten Worlds** [1988]: ő viszont nagyon is shump, a Capcom első CPS1-alapú játéka, igazi látványorgia. Horizontálisan scrollozó pályák, kemény, levegőben röppenő kommandós hősök, és egy új ötlet – a power-uppokat nem az ellenfelekből lövöd ki, hanem a pályákon elszórt boltokban vásárlod meg a kis tündérkétől. Az FW mai szemmel nézve sem ronda, helyenként kifejezetten látványos tömegjeleneteket produkál – újabb bejegyzés a „határozottan ajánljuk" listán. És végül: **Pirate Ship Higemaru** [1984 – kizárólag Japánban jelent meg]: a Capcom Kollekció egyetlen, logikai elemekkel megbolondított játéka, ládacipelés és dobálás a kalózhajón, huncutul a nyomunkban szaladgáló kalózokkal, és a szétvert ládákból felmarkolható bónuszokkal. Aranyos.

A DESSZERT

Mitől jó a Capcom Classic Collection? Attól, hogy sok játékot vonultat fel, tökéletes, az eredeti játéktermi verziókhoz pixelre pontosan hű módon és formában. Ha az eredetiben ketten lehetett játszani, itt is lehet. Ha volt bonuszpálya a végén, itt is van. A fejlesztők ráadásul nem felejtették el, hogy egy ilyen gyűjteményes kiadást extrákkal is illik megszórni: minden játékhoz dukál egy setup-képernyő (átkonfigurálhatjuk az irányítást, feljebb tolhatjuk a nehézséget, sőt, még remixelt zenéket is választhatunk) és egy bonusz-szekció. A bonusz-szekcióban pedig van minden (javarészt megnyitható formában), mi szemnek és szájnak ingere: részletes játékleírás, tippek-trükkök, eredeti artworkök és zenék. Igen, így kell kinéznie egy retro-gyűjtemények 2005-ben!

Egyetlen (erősen szubjektív, de annál komolyabb) problémám van csak vele: maga a válogatás. Kaptunk Final Fightot, de hiányzik a *Knights of the Round*, a *Cadillacs and Dinosaurs* vagy a *Punisher* – legalább az *egyiket* rápakolhatták volna, mondjuk a sok Street Fighter helyett. Kimerítően válogattak a cég korai lövöldéiből, a gyengébbeket is megtartva – viszont nincs rajta az *Avengers*, ami nem shump, de a nyolcvanas évek közepének (számomra) egyik legkedvesebb Capcom-játéka. Kevés az ügyességi-logikai anyag: a Higemarun kívül szerintem simán elfért volna egy *Block Block*, vagy egy *Ataxx* is a korongon…

Az általam kipróbált két verzió (PS2 és Xbox) között minimális különbség fedezhető fel: a Dobozos változat valamivel gyorsabban tölt, és nem kell multitap a két játékosnál többet támogató anyagokhoz. A pontozás problémás (mint mindig, ha retróról van szó), de gyorsan átvágtam a gordiuszi csomót: elsősorban nem a konkrét játékokra (persze, pontozzam le a Final Fight-ot 2005-ben… :-), hanem magára a kollekcióra repül a pontszám. Mert így korrekt.

MARTIN BELESZÓL!

Egy ilyen gyűjteménynek mindenképpen kell lenni mindenki kollekciójában, tehát ha még nincsen ilyened, ezt bátran megveheted. Jó játékok, szép játékok, klasszikus játékok, nagyon nehéz játékok. Tényleg érdemes kipróbálni, hogy meddig jutsz el a Ghost'n Goblins-ban, vagy a Commando-ban, aztán el lehet gondolkodni rajta, hogy valaha voltak olyan stuffok, ahol egy nap simán egy pályára sem volt elég, nemhogy 6 óra egy egész játékra, mint mostanában… Ja, és én 10 pontot adnék neki!

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

CAPCOM / DIGITAL ECLIPSE

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

PS2 — 1-3 Játékos; memóriakártya 8mb (54KB); analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1-3 Játékos

✔ bőséges válogatás, remek extrákkal
× ... de azért van némi hiányérzetünk

XBOX PS2

7.5 pont



THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION

A Fantasztikus négyes, a Pókember, a Daredevil, az X-Men, és minden mai híres szuperhős alakja nagyrészt még a '60-as években született meg a Marvel Comics-nál. Az első Fantasztikus négyes füzetsorozat után Stan Lee egy új szuperhős alakja után kutatott. A Frankenstein, valamint Dr. Jekyll és Mr. Hide hatására megalkotta a Hihetetlen Hulkot. Az első képregény sorozatot 1962-ben indították útjára. A történet szerint Dr. Bruce Banner tudós egy tragikus balesetben elszenvedett gammasugárzás hatására mutánssá válik, és valahányszor feldühítik, átváltozik az iszonyatos erejű Hulkká. Ám a központi hős, akiért az olvasók izgulhattak, Bruce Banner maradt, nem pedig Hulk. Külön érdekesség, hogy kezdetben a szürke bőrszínben gondolkodtak, ám a nyomdafesték egyenetlensége miatt inkább egy másik – más szuperhős által nem használt – színre, a zöldre változtatták Hulk színét. A huszadik Hulk képregény után Stan













átadta a történetírás jogát, így az évek során jócskán megváltozott a szuperhős karaktere. Például a kezdeti (és mai) elgondolásokkal ellentétben sokszor egy intelligens szörnyé vált, pedig kezdetben még beszélni sem nagyon tudott, mindössze Bruce legbelsőbb gondolatai, érzései és emlékei maradtak meg benne. 1966-tól a Marvel rajfilm sorozatot is készített Hulkkal, de a leghíresebb sorozattá egyértelműen a CBS által 1978-tól vetített The Incredible Hulk vált. A zöld szuperhős szerepét az egykori Mr. Universum, Lou Ferrigno játszotta. A több millió rajongó kedvenc része egyértelműen az „átváltozás" volt, ahogy sorra dudorodtak ki Hulk izmai, és szétszakították Bruce ruháját. (Az egyetlen megmagyarázhatatlan kérdés, hogy bár ilyenkor minden ruhája leszakadt Bruce-nak, egy rövidebb gatyarész mindig megmaradt Hulkon. Az alkotók ezt találták a legjobb megoldásnak, és remélték, hogy senkinek sem tűnik majd fel.)

A képregényekben és a tévében már jól ismert alakká vált, de itt volt az ideje, hogy megszülessen az első Hulk mozifilm is. 2003-ban az Universal be is mutatta Hulk c. filmjét Eric Bana főszereplésével, mely a modern számítógépes grafikáknak köszönhetően nagyon látványosra sikerült, de emellett remek színészi játékot, és mélyebb érzelmeket is felmutatott, úgyhogy a filmkritikusok is meg voltak elégedve. A film mellé rögtön párosult is a VU Games és a Radical Ent. jóvoltából a The Hulk c. videojáték, mely többé kevésbé a film történetét követte, és bár voltak benne hangulatos akciók, a „nem rossz" értékelésnél mégsem érdemelt jobbat. Most 2005 augusztusában az alkotók elkészítették második Hulk játékukat, a **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction**t, mely történetben inkább a képregényekre hasonlít, játékmenetében és minőségben pedig a Spiderman 2-re. Nem kevesebbet állítok, minthogy bármit megtehettek a játékban Hulkként, mint amit a filmben láthattatok, sőt még annál is többet!

Rengeteg párhuzamot vonhatunk Hulk alakja, és pl. a farkasember, vagy bármilyen olyan film között, melyben egy nálunk erősebb belső (pl. állati) lény tőr elő belőlünk, hiszen maga Bruce Banner is retteg, valahányszor elveszíti uralmát teste felett, és minden erejével azon van, hogy megpróbáljon megszabadulni „betegségétől". Van viszont egy hatalmas különbség, mégpedig az, hogy Hulk alakja nem gonosz, sőt a filmben ennél még jóval tovább is mentek, ami sajnos a játékban nem igazán nyilvánul meg. Büntetlenül bántalmazhatjuk az ártatlan járókelőket, és minden figyelmeztetés nélkül zúzhatunk agyon (nyilván utasokkal teli) buszokat. Igaz, nem is tett volna jót a hangulatnak egy szigorúbb szabályozás, és aggodalomra semmi ok, hiszen a játék egyetlen része sem nevezhető brutálisnak. Egyébként is más kijelölést használ a játék az ártatlanok, és az ellenség esetében, így mi dönthetjük el, hogy jól nevelt Hulkok leszünk-e, vagy sem.

ELŐSZTORI

Mindenek előtt végezzük el a feladatokat a gyakorló pályán, és gyakoroljuk be az alapmozdulatokat. Mindezt egy sivatagi bázison tehetjük meg, amely még nem olyan látványos, de azért már itt is akad pusztítani való. Ha végeztünk, elkezdhetjük az igazi történetes sztorit. Egy kisfilmben láthatjuk, amint a hadsereg egy kisebb alakulata rátalál Bruce Banner búvóhelyére. Az elit csapat élén Bruce ellensége Blonsky áll, az NSA-tól, aki mint biokémikus, mindenáron meg akarja szerezni Hulk erejének titkát. Ezután a feladat nem lesz más, mint hogy kijuss valahogy a völgyből, és megmenekülj a katonai erők elől. A zűrzavarban megsemmisül Bruce minden felszerelése a titkos házában, Blonsky-t pedig egy baleset során szintén gammasugárzás éri. Doctor Leonard Samson segít Bruce-nak menedéket találni, aki egy templomnál húzhatja meg magát. A cél, hogy mindent kiderítsünk Blonsky terveiről, és megtaláljuk a gyógymódot Bruce mutációjára. Ehhez mindenképpen szükség van Hulkra, így egy speciális műszert szerelnek Bruce-ra, hogy tartósan is Hulk maradhasson.

MARTIN BELESZÓL!

Utánanéztem: Krisztián értékelése szinte pontosan megegyezik a konzolos online és offline világsajtó átlagos értékelésével – és ez a nyolcfél képregényes stuffnál azért baromi jónak számít! Biztos vagyok benne, hogy érdemes beruházni az anyagra, ha csak egy kicsit is szereted az akció stílust – és mondom ezt úgy, hogy ki sem próbáltam… (PSP-ztem, bocs.)

JÁTÉKMENET

A templomtól az ún. Jump Markerek segítségével utazhatunk távolabbi helyszínekre. Kezdetben csak a városban lesznek küldetéseink, amely nem sokkal nagyobb, mint a San Andreas-ban az első helyszín. Először még csak éjszakai küldetések lesznek, de később nappal is visszajöhetünk de akkor már más helyszín is választhatóvá válik, pl. egy (a training pályára hasonlító) hatalmas sivatagi létesítmény. Ha nincsen kedvünk küldetéseket végezni, szabadjára tőrhetünk, zúzhatunk. Megállhatunk egy kereszteződés közepén, és elordíthatjuk magunkat, hogy mindenkire ráhozzuk a frászt. A GTA-hoz hasonlóan előbb-utóbb megjelennek a rend őrei is, akik elég viccesen le is próbálnak tartóztatni, és felolvassák a jogainkat. Ha ez nem válik be, egyre keményebb ellenállásba ütközünk, pl. gépfegyveres katonákba. Ahogy haladunk előre a játékban, egyre durvább ellenfelekkel kell szembenéznünk. Lesznek rakétás katonák, tankok, harci helikopterek, és kifejezetten Hulk elpusztítására kifejlesztett mechek.

A kötelező főküldetéseket zölddel jelölik, ezek viszik tovább a történetet. A mellékküldetéseket pedig sárgával jelzik, ezek többnyire apró minijátékok, melyekkel extra Smash pontokat gyűjthetünk. Ezekből pedig új mozgásokat vásárolhatunk a templomban. A küldetésekben többnyire cuccokat kell ellopni, valamit védelmezni, ellenfeleket elpusztítani, vagy ezen feladatok kombinációját elvégezni. Ha közel értünk célunkhoz, a kamera lassan belassítva ráközelít a célpontra, és egy belső hang megmondja mit kell tenni, pl. „PUSZTÍTS". És hát persze ott vannak a főellenségek, pl. a mutáns Blinsky, vagy egy 20-30 méteres mech, melyek taktika nélküli közvetlen harcban eléggé lazán összepakolnak bennünket. A mentést mindig egy-egy küldetés teljesítése után ajánlja fel a gép. A küldetések kezdetben 10-20 percesek, de később akár 30-60 percesek is lehetnek, köszönhetően a sok-sok újrakezdésnek, amely szerencsére egy néhány másodperces töltéssel megoldható.

HULK BŐRÉBE BÚJVA

Hulkként szinte bármire képesek vagyunk. 40-50 méteres magasságokba ugorhatunk, felfuthatunk több száz méteres felhőkarcolók tetejére, tankokat, vagy buszokat hajigálhatunk, és az egész várost rettegésben tarthatjuk. Ha egy ugrás után landolunk, ott kő kövön nem marad. Futás közben pedig megállíthatatlanok vagyunk, pl. nemes egyszerűséggel pöcköljük félre a 10-20 tonnás buszokat.

Ebbe az ugrálásba, és a felhőkarcolókról felhőkarcolókra ugrálásba nagyon jól bele lehet jönni, főleg, hogy van is konkrétan ilyen küldetés. Baromi látványos, nekem elhihetitek.

Érdekes módon Hulk nem szereti a vizet, ha beleesünk, rögtön ki is ugrik. Fontos, hogy folyamatosan új mozgásokat tanuljunk. De még felsorolni is nehéz lenne ezeket, annyi féle van. Az egyik kedvencem pl. a Steal Fist, ahol egy kisebb járművet bokszkesztyűkké zúzhatok össze, hogy azzal szedjem szét ripityára a keményebb ellenfeleket, mint pl. a tankok, vagy a mechek. Egy másik nagyon látványos technika a „kalapácsvetés". Ha ezt elsajátítottuk, hatalmas tárgyakat, pl. tankokat a csövüknél fogva megragadhatunk, majd körbelendítve elhajíthatunk. Közben persze figyelni kell az életerőnkre is, hiszen azért nem vagyunk hallhatatlanok. Ez utóbbit zöld energia gömböcskék begyűjtésével tölthetjük fel, és ha elértük a maximális energiát, az ún. „Critical Mass"-t, akkor még iszonyatosabb erővel rendelkezü ık majd átmenetileg. Később elérhető lesz az „Air Recovering" technika, melynek segítségével ugrás közben visszatöltődik az életenergiánk. Az ugrabugrát egyébként is fontos, hogy begyakoroljuk, hiszen ilyenkor nem találnak el, és így közlekedhetünk a leggyorsabban. Az ugrógombot (Xbox: A, PS2: X) tartsuk végig lenyomva, és csak akkor engedjük fel egy pillanatra, ha földet értünk. A küzdelmek során is folyamatosan szerzünk ún. Smash pontokat. Fontosak még a gyűjtőérmék, melyeket véletlenszerűen elszórva találsz a pályákon. Ezekkel érdekes extrákat, pl. képregényeket nyithatunk meg a galériában. További érdekesség, hogy lépten-nyomon kapunk kódszavakat, hogy ezeket alkalmazva, pl. megváltoztathassuk Hulk gatyájának színét.

ÉRTÉKELÉS

Megjelenésre teljesen rendben van a játék, de a grafika igazi erénye a sok-sok mozgatható objektum, a rengeteg robbanás, és a marha jó grafikai elemek, melyek segítségével igazán átérezhető a pusztítás. :) A PS2-es verzió kicsit jobban ködösít az X-eshez képest, és a tereptárgyak is valamivel később jelennek meg, de egyébként mind a két verzió teljesen rendben van grafikailag.

A zenék egy igazi akciófilmre emlékeztetnek, a hangeffektek pedig nagyon jól el lettek találva. A legjobban Hulk lépteinek döngetése tetszett. :)

A járték irányítása teljesen adja önmagát, az alapokat nagyon könnyű elsajátítani, és a nehezebb mozdulatok is idővel könnyen megtanulhatóak. Kezdetben igen könnyűek a küldetések, de később igen komoly kihívásokban lesz részünk, és bizony gyakran fájni fog egy-egy főellenség után a hüvelykujjunk, de hát végső esetben ott van az easy mód is.

A hangulat most végre a toppon van. A sok gyengébb multiplatform képregényes stuff után most végre kaphatunk egy nagyszerűen eltalált szuperhősös játékot, mely hála a nagyszerű irányításnak, a jól betájolt játékmenetnek, és a látványos pusztításoknak, biztosan elnyeri mindenki tetszését.

VÉGSZÓ

A The Incredible Hulk: Ultimate Destruction egy nagyszerűen játszható, akciódús, látványos, és nem utolsó sorban rendkívül hangulatos képregény adaptáció. A Spiderman 2-höz hasonlóan itt is egy GTA jellegű szabadabb összetett játékmenetet kapunk, és közben mindent megtehetünk Hulkkal, amire csak vágyunk. Biztos vagyok benne, hogy senki se fogja megbánni, ha beszerzi, azonban nem hinném, hogy komolyabb klasszikus válna belőle. Többszöri végigjátszásra talán nem igazán sarkall, és a mellékküldetések sem kötnek le a végtelenségig. A multiplay-t is hiányoltam, pedig nagyszerű kooperatív, vagy vs. harcokat csempészhettek volna bele az alkotók a játékmenetbe. Marad tehát egy egyszeri 1-2 hetes végigjátszás, de ezalatt mindenki kiválóan fog vele szórakozni, és pusztítani, ezt garantálom! :)

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

VU GAMES / RADICAL ENT.

PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 – 1 Játékos, 16:9, dpl II; memóriakártya 8mb (48KB); analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 Játékos; dd 5.1, 16:9

✔ pusztítás, játékmenet, hangulat
× multiplay hiánya

XBOX PS2

8.5 pont









A **187 – Ride or Die** egy igen egyszerű keveréke az igen népszerű Need for Speed Underground sorozatnak (ebből van benne kevesebb), és a ma már eléggé elavult, autóspárbajos stílusnak (ez az összetevő a domináns), aminek egyetlen életben maradt képviselője ma már csak szerencsétlen, haláltusáját vívó Twisted Metal saga. Valószínűnek tartom, hogy amennyiben a két stílust nem öntötték volna egyetlen hatalmas olvasztótégelybe, egyik kategóriában sem állná meg a helyét a játék, hiszen a szimpla lövöldözős-autós játékok már nem dívnak, és az illegális autóversenyek mezőnyében is csak igen szerény helyezést érne csak el. Így azonban, egy furcsa keveréket kapva azon kapja magát az ember, hogy egész jól szórakozik a játékkal, köszönhetően a relatíve könnyű nehézségi fokozatnak (hmm... ez elég képzavaros), és a könnyen teljesíthető feladatoknak, ami – figyelembe véve a játék célközönségét – talán nem is olyan meglepő.

A játékban természetesen, ahogy azt illik egy kezdő, de ambiciózus (kiköpött CJ – San Andreas) atlétatrikós, rommá gyűrt, fukszos fekát fogunk alakítani, aki igen gyorsan szeretne feltörni a gödörből, és ezért nem riad vissza némileg áthágni a törvényeket sem, és most nem kifejezetten a „bukósisak viselésének elmulasztása" miatt kiszabott csekkecskékre gondolok. Ez persze elég klisés indítás (a másik lehetőség, a már menő, de trónfosztott gangsta, aki egymaga visszafoglalja a birodalmát, sem lenne szerintem jobb megoldás), de tegyük túl magunkat gyorsan ezen. Hiszen bár az igen hosszú töltési képernyő alatt végigolvashatjuk és végighallgathatjuk a szitut, ráadásképpen néha még igen jó minőségű CG animokkal is kényeztet minket a játék, azért elárulom, a sztori megértése és követése nélkül is éppoly szórakoztató tud lenni a game.

Na szóval, kis barátunk elkötelezi magát az egyik banda mellett és onnantól kezdve a góré utasításait követve kell végrehajtanunk a feladatokat. (Egyébként nagyon érdekesnek tartom, hogy pont egy afroamerikai figurát választották ismét egy olyan játékba, ahol a vezetés is igen nagy szerepet kapott, hiszen köztudott, hogy „fekete testvéreinknek" a vezetéshez éppúgy, mint mondjuk a rock zenéhez, igen kevés érzékük van. És még mielőtt valaki rasszizmussal vádolna, ezek tudományosan bebizonyított tények: de elég, ha csak szétnézelődünk a nagyvilágban: nem sok híres fekete autóversenyzőt vagy heavy metal bandát találunk. Viszont ha valaki tudja, mi ez a nagy 187 mánia, írja már meg nekem, hiszen nem csak ebben a játékban tűnik fel ez a szám, de pl.: a *Ne légy barom* című filmben is, plusz van egy olyan mozi is, aminek ez is a címe: *187 – amikor az iskola harctérré válik*, vagy mi.)

Bár a küldetéseink könnyen beskatulyázhatóak, azért egyvalamiben mindegyik megegyezik: autó kell a fenekünk alá. Ezekből az utazóalkalmatosságokból kezdetben igen szűkös a választék, kategóriánként egy, ami aztán szépen elkezd gyarapodni a teljesített küldetéseink számával egyenes arányban. A küldetéseket a hevenyészett térképen található ikonoknál tudjuk felvenni, én most kb. a játék kétharmadánál tartok, és ez idáig teljesen lineáris volt a játékmenet, azaz sosem fordult elő, hogy elérkeztem volna egy olyan ponthoz, ahol a játék válaszút elé állított volna, és rám bízta volna a döntés, hogy merre indulok. Viszont bármelyik küldetést újrajátszhatjuk, ha esetleg elégedetlenek lennénk a teljesítményünkkel, ezen felül pedig még különböző fokozatokon is teljesíthetjük a pályákat, de ezekre a mellékfeladatokra, majd később még visszatérek.

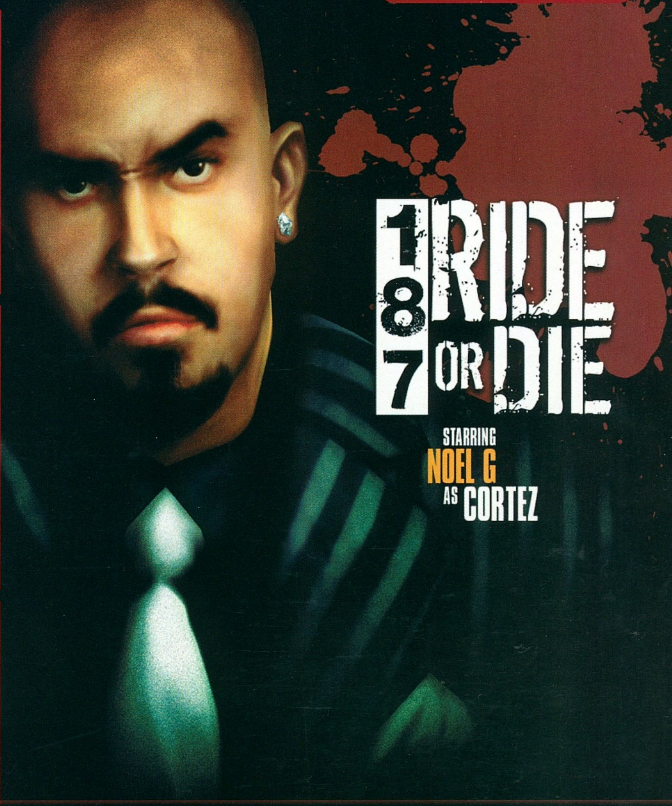
A pályákat két fő csoportra oszthatjuk: a versenyekre és az aréna harcokra. A versenyek során a legtöbb esetben az amerikai nagyvárosokra oly jellemző, színes-szagos neonfényes éjszakai utcákon fogunk körözni a vetélytársainkkal egyetemben, némely esetben ezek a „viadalok" áttevődnek nappalra, és a belvárosi forgatagból külvárosi gyártelepeken, hatalmas felszíni szennyvízelvezető csatornarendszerekben találjuk magunkat, így téve változatossá az egyébként sokként nem jellemezhető helyszíneket. Ezeken a versenyeken általában hatan indulunk, és már a rajt előtt ismertetik a győzelem feltételeit, ezek általában a következők lehetnek. Elsőként kell beérni a célba. Elsőként kell beérni a célba. Elsőként kell beérni a célba. Elsőként kell beérni a célba, miközben az összes ellenfelünket likvidáltuk. Természetes vannak speciális szabályok is, mint például azok a versenyek, amikor minden kör végén az utolsó „kiszáll" a futamból, de persze a végeredmény itt is ugyanaz, vagy mindenkit kinyírni, vagy elsőként átszakítani a képzeletbeli célszalagot. Ha még nem mondtam volna, a versenyek általában ugyanúgy zajlanak, mint a hagyományos autóversenyek, ezért aztán az irányítás egyik masinán sem ördöngösség: gáz, fék, nézetváltás. Amit viszont sem a Fozában sem a Turismo-ban nem találunk meg, az a lövés hátra / lövés előre funkciók. Ezek a versenyek ugyanis illegálisabbak az illegálisnál, és nem csak egyszerűen zsetont vagy az autónkat veszíthetjük el, de a presztízsünkkel egyetemben az életünk is komoly csorbát szenvedhet, a rivális bandatagok ólompumpái által. Lövöldözni persze mi is tudunk, hiszen a kocsiban sosem egyedül ülünk: az ellenséges tűz viszonzására mindig találunk valakit vagy az anyósülésen, vagy odakint hátul a platón. Alapban persze csak egy kis béna stukkerrel vagyunk felszerelkezve, amivel szerencsétlen emberünk a kocsi belsejének védelmező burkából az ablakon lövöldözget kifelé. Azonban amikor felszedjük a pályákon szétha-gyott lőszer ikonokat – amik egyébként a fegyvereket szimbolizálnák –, hirtelen vérszemet kap, és megjön a kedve egy kis puffogtatásra, bátran feláll az ülésre, kiteszi magát a napfénytetőn, kihajol az ablakon, és úgy osztja a jó népet. Nagy könnyítés a játékban, hogy hátrafelé – anélkül, hogy nézetet kellene váltanunk – a srác automatikusan befogja, ha elérhető közelségbe kerül hozzánk valaki, ellenben, ha előrefelé tüzelünk, azért nem árt irányban tartani a járművünket is. Az egyszerre vezetés és tüzelés egyébként nem túl nagy kunszt, még „kulcsos" Zoli barátomnak is rögtön ment, mint az ágyba kakkantás. A felszedhető fegyverek lehetnek különféle géppityuk, shotgunok, nagyobb tűzerővel rendelkező pisztolyok, és extrém esetekben például rakétavetők is. Aztán később lesznek olyan versenyek is, ahol az egyetlen felszedhető cuccok az aszfaltra telepíthető aknák. Ezek a pályák talán a legszívatósabbak, de azért nem lehetetlen őket teljesíteni. A hagyományos versenyeken egyébként csak az autónk épségéért kell aggódnunk (a verdánkat segítenek helyrekalapálni az itt-ott elszórt egészségügyi csomagok), nem úgy, mint az arénás küzdelmekben. Igazándiból ezek sem arénák, inkább csak jól behatárolható nyílt terepek, ahol kedvünk és a terep adta lehetőségek szerint kolbászolhatunk, szabadon.

Mondok néhány példát, és mindenkinek leesik majd rögtön a tantusz: többszintes parkolóház, kamionparkoló. Ezeken a helyszíneken általában a mindenki legyilkolása, vagy egy bizonyos ideig való túlélés a cél, miközben mindennél több állandóan újratermelődő ellenséges autót kell megsemmisítenünk. Itt azonban a plató hátulján pöffeszkedő figuránk külön életerő csíkot kap, és ha









úgy érzi túlságosan megszórták már őkelmét, nem hajlandó tovább a dolgát végezni (tudniillik lövöldözni az ellent), hanem egyszerűen lekuporodik a raktérbe. Ilyen esetben nem árt, ha gyorsan keresünk egy eü csomagot, ez általában segít helyreállítani a lelki békéjét. Van egy harmadik csoportja is a küldetéseknek, ezek általában ugyanazon a tengerparti többsávos sztrádán játszódnak, és igen speciálisak. Mondok is két példát: volt olyan, hogy egy másik autót kellett védelmeznünk az üldözőktől, de rögtön itt a következő is, amiben egy sebességre érzékeny bombát telepítettek az autónkra és nem mehetünk adott km/h alá, ha csak nem akarjuk megvizsgálni, hogy vajon képes-e az emberi szervezet túlélni egy, a kocsink aljára tapasztott C4 robbanás erejét (tiszta *Féktelenül*). Említsük még meg a turbócsíkunkat, amit egyfolytában töltögethetünk (pl.: lövöldözéssel), és aminek sokszor fogjuk igen jó hasznát venni. Apropó mellékküldetések, amikről még nem szóltam: a pályákat akárhányszor újrajátszhatjuk, hajtva az ezüst vagy az arany „jutalomra”, amik különböző kritériumokhoz vannak kötve, pl.: te ölj meg mindenkit, stb. Ezek teljesítésért extra verdák nyithatóak meg, illetve, például a startnál, ha maximális turbóval indulunk, ezüst golyók lesznek a jutalmaink.

Így a teszt végére, fussunk át gyorsan a szokásos kategóriákon, amiken belül értékelnünk kell a játékot. Nem újdonság gondolom, hogy grafikailag az X verzió kicsivel szebb, kimunkáltabb, bár ez esetben a PS2-es portnak sem kell szégyenkeznie, hiszen akármennyien is vagyunk a képernyőn, a játék sosem lassul be, legalábbis én nem tapasztaltam ilyesmit. Ettől függetlenül persze a grafix nem kiemelkedő, bár egész jópofa effektekkel van megspékelve a cucc (robbanások, gyorsulás, ez ellenfelek lézeres célzó-berendezéssel megáldott fegyverei), a célnak megfelel. Az autók ráadásul törnek is (még jó hogy, hisz mindegyikük kamu néven szerepel), leszakad ez-az, kigyullad amaz, meglátszódnak a golyónyomok a kasznin. Jópofa a környezet is, sok minden szétrobbantható, széttörhető, kidönthető, van civil forgalom is, amik direkt a szopatás miatt vannak a játékban, keresztbeállt tartálykamionok, keresztforgalom, autók, amik pont a „legjobbkor” hajtanak elő, mondjuk egy garázsból és a többi. Látványos az is, ahogy az ellenséges autók megsemmisülnek (belassul a kamera, mint a Burnoutban, csak itt nem annyira látványos), és az is mindenkép pozitívum, hogy a roncsok, és például a gumicsíkok is az aszfalton, a teljes verseny alatt a helyükön maradnak. Lehet nagyokat borulni is, ha például mellettünk robban fel valami. Az már hangulathoz tartozik, hogy jópofa figurák szerepelnek a sztoriban, látványosak a videók, a készítők odafigyeltek az apró részeltekre is, mint például a főszereplő kiskalóz nyakában himbálózó stukker medál, de ugyanígy megemlíthetném a nagyfőnök ragyás arcbőrt is, vagy a kínai csöcsös gádzsi mellére tetovált két kis mancsot.

A zenék azok igazi fekásak, mint ahogy a dumák is (megy a mátörfákörözés), a töltőképernyő alatt szövegelő gettó nyelvezetű, és „tájszólású” narrátor is. Az egyéb hangeffeketek, mint a robbanások, vagy a lövések hangjai is hozzák azt a színvonalat, amitől nem nyúl az ember a mute kapcsolóra, és a kocsik hangjaival is megbékélünk, természetesen egyik sem egy Turismo motorhang, de ez nem is Turismo.

A játszhatóság egész jó, igen könnyű beletanulni a játékos barát és relatív egyszerű kezelésbe, az autók viszonylag jól kezelhetőek, reagálnak az elképzeléseinkre, és ahogy haladunk előre, egyre jobb gyorsabb, páncélozottabb és kezelhetőbb autóarzenál vár minket a garázsunkban. Negatívum viszont, hogy szinte alig találtam pályát a játékban. Egy helyszínre hatvankilencszer kell visszamennünk, és maximum a szabályokban van változás, vagy esetleg visszafelé kell nyomni a versenyt.

Mivel durva nagy keletje van most a hip-hopnak, meg ennek a fekás gengszterkedésnek, valószínű, hogy elég sikeres lesz kis hazánkban is a program, hiszen itt is egyre több fiatal futkározik ezekben a vicces bő cuccokban, meg baseball sapkákban. (Amikről ugyan nem tudják, hogy milyen csapat jelképei vannak felvarrva, de hát ez talán mellékes is. Fő az „életérzés”, a fiatalság, a bohóság, a fény, a pompa, meg a csillogás…) Így aztán én nem állok a siker útjába, és kap tőlem egy hatfelet, ami egész jó egy olyan játéknak, ami két nap alatt kivégezhető, és utána már csak a multipalyer, vagy az online modusz marad vacsorára.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Hmmm, rákerestem erre a 187-re a neten, de nem találtam meg a rejtély nyitját… látszik, hogy RAP témában nem vagyok otthon.

187 RIDE OR DIE

UBISOFT

PS2, XBOX

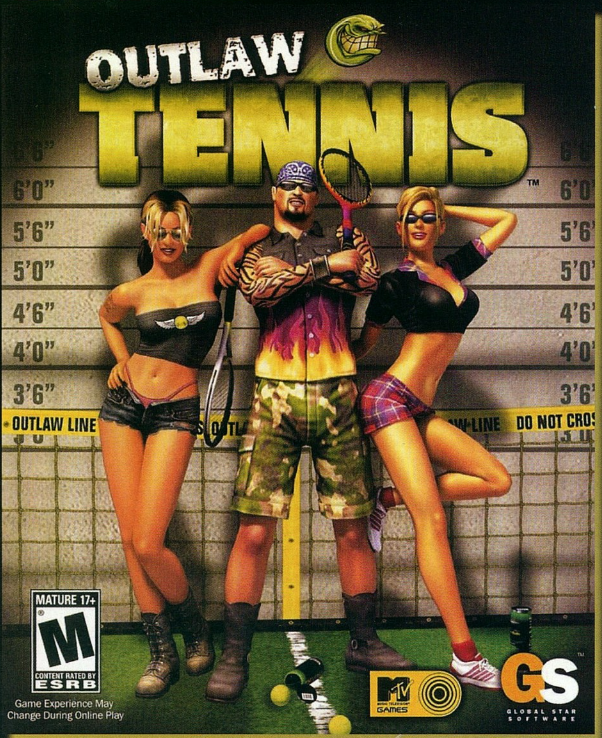
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-2 Játékos, (8 online) memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos, (2 online), xbox live, system link

✔ jópofa laza gengszteres autós lövöldözős
× sokat tölt, kevés helyszín,
relatíve egyszerű lövöldözés

XBOX PS2

6.5 pont









A 2002-ben debütáló Outlaw sorozat eddig sem Playstation 2-n, sem Xbox-on, sem pedig Gamecube-on nem aratott elsöprő sikert. Az egyes stuffok mind-mind ugyanazon recept alapján készültek: válasszunk egy tetszőleges sportágat, készítsünk hozzá egy viszonylag igényes vázat (csupán a stílus legjobbjait kell lemásolni), majd dobjuk fel a játékot néhány vicces, no meg szexi karakterrel. :) Habár ez így nem kezdődik túl bíztatóan, bevallom, én mégis kíváncsian helyeztem be a DVD-ket, hiszen a sorozatnak még egyetlen tagjával sem találkoztam korábban.

LET'S PLAY TENNIS

A játék egy igen tetszetős introval kezdődik, amely alatt egy tipikusan '80-as évekbeli dallamos rock szám szól. Mindenképpen tekintsük meg, hiszen itt rögtön meg is ismerhetjük a valóban nagyon ötletes és változatos karaktereket. A bejátszás humorban sem szűkölködik, gondolok itt elsősorban a gazdi „micsodájára" ráharapó rotweilerre, és a csajra, aki egy feka DJ fején veri szét a CD lejátszót. :)

A játékot rögtön ki is próbálhatjuk egy gyorsmeccsnél, de ha változatosabb kínálatot szeretnénk, akkor ugorjunk neki egy barátságos mérkőzésnek. Itt mindjárt fel is tűnik a sok-sok nevezetes sportág neveit viselő játékmód, pl. pingpong, vagy baseball. Ezek mindössze a pontozási rendszer, és a „riporter" szókincsének terén különböznek a szokványos tenisztől. A Hot Potato játékmód viszont már érdekesebb, itt ugyanis egy időzített robbanó teniszlabdát ütögetünk oda-vissza. A cél természetesen az, hogy az ellenfél térfelén járjon le az idő. :) Játszhatunk online is, de az igazán komoly kihívást a karrier mód jelenti. Kezdetben csak néhány karakter közül válogathatunk, de jó hír, hogy a szőke bombázó Summers, már az elején is a rendelkezésünkre áll. Az egyre nehezülő meccseket csak meghatározott sorrendben játszhatjuk végig. A hosszabb meccsek közben felajánlja a gép a mentést, és ha elrontottuk, bármikor újra is kezdhetjük a mérkőzést, melynek megnyerése után jutalmat, pl. új játékmódokat, pályákat, bonusz filmeket, vagy ruhákat kaphatunk. Azt hiszem nem rossz dolog öltöztetni egy ilyen szőke csinibabát, aki ráadásul közben még kihívóan kelleti is magát.

A továbbjutáshoz persze nem csak szexi ruhák, hanem jobb képességek is kellenek.

Ezeket a főmenüből elérhető Training játékmódban érhetjük el, amely lényegében hasonlít a Virtua Tennis / Top Spinben látottakra, csak érdekesebb kiadásban. (pl. egy bikinis csaj képét kell kirakni azáltal, hogy a megfelelő helyre szerváljuk a labdát). Ugyanúgy fejleszthetjük a szerválást, az ütést, a gyorsaságot, méghozzá több tucat rendelkezésre álló feladat által.

Grafikailag nagyon rendben van a cucc, ami főleg az ütések közötti humoros / szexi bejátszásoknak köszönhető. Ezek a kis gagek általában kimerülnek csöcsök rázásában, vagy egy játékos kupán vágásában – érdekesek, poénosak, csábítóak, de egy idő után egyhangúvá válnak. A pályák is szép változatosak, és olyan ötletes helyszíneken játszhatunk, mint Mexikó, Pokol, Északi sark, Fehér Ház, Scottland Yard. Az X-es verziónál láthatóan finomabb a grafika, az animációk pedig dinamikusabbak.

Habár az irányítás nem olyan dinamikus, mint az említett nagy neveknél, azért rendben van, és a gombkiosztás is hasonló. A teniszlabdákat talán nem találjuk el olyan automatikusan, viszont rendelkezésünkre áll a turbo (R1 / R) használata, melynek segítségével könnyedén odarohanhatunk a labdához. Azt azonban megjegyzem, hogy a játékot a komolyabb Virtua tennis / Top Spines múltam ellenére sem találtam könnyűnek.

VÉGSZÓ

Bár az Outlaw sorozat hallatán sokan valami különleges ínyencségre gondolnánk, mint pl. a DOAX, sajnos hamar ki kellett ábrándulnom, hogy az **Outlaw Tennis** csupán egy közönséges teniszjáték, némi humorral megfűszerezve. Legyünk először nagyon kritikusak. Ha nem vesszük figyelembe a vicces / szexi bejátszásokat, akkor tulajdonképpen csak egy viszonylag igényes teniszjátékot kapunk, amely bár megállná a helyét, mégis bőven elmarad a szememben olyan nagy ászok mögött, mint a Virtua Tennis 2 (PS2), vagy a Top Spin (Xbox). Ez egyaránt érvényes a tartalomra, az irányításra, és a játékélményre is.

De én nem szeretek kritikus lenni, „nagyon" pedig főleg nem. :) Legyünk belátóak, és kicsit próbáljuk meg csak a játékra koncentrálni, hiszen a GT4-en / Forzán kívül is vannak jó autós játékok, és a Halo-n / Killzone-on kívül is vannak egész jó FPS-ek, sőt... Az Outlaw Tennis tulajdonképpen egy igényes játék. Grafikailag nagyon is megállja a helyét, ami pedig a vicces / szexi bejátszásokat illeti, azok mindenképpen hangulatosak, még ha csak egy-két alkalommal is. Az irányítás, még ha nem is olyan dinamikus, mint ahogy azt a nagyobb címeknél megszokhattuk, azért teljesen renden van, és a tartalomra sem lehet panasz. Ez utóbbi főleg a (Top Spin / Virtua Tennis-ből koppintott) gyakorló minijátékoknak köszönhető. Összességében tehát elmondhatom, hogy nekem nem jött be annyira, tipikus tucatjáték feelingem volt a tesztelés közben, de ettől függetlenül nem leszek vak, és belátom, hogy igényes játék. De azt fontos megjegyeznem, hogy csak akkor szerezd be, ha tényleg szereted a teniszt, mert hiába a sok fűszerezés, ás hiába az az egy-két érdekesebb játékmód, mint, pl. a robbanó teniszlabda, az Outlaw Tennis aaakkooor iiis csssaaak eeeggy teeennniiisszjjjáááatéééék! :)

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ez megint az a kategória, hogy csak multiban nyomnám, valami jó társaságban, de ezt is csak feltételes módban mondom, mert biztos találnánk jobb stuffot is...

OUTLAW TENNIS

GLOBAL STAR SOFTWARE / HYPNOTIX

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1-4 Játékos; memóriakártya 8mb (42KB); analóg irányító (dual shock), online

XBOX – 1-4 Játékos; xbox live, system link

✔ vicces bejátszások, szexi csajok
× alapjaiban csak egy közönséges teniszjáték

XBOX PS2

6.5 pont









Lost in translation – az SNK kvintesszenciája elvész a fúzióban. Eikichi Kawasaki sógun tapasztalatlan, ám lojális szamurájai nem voltak képesek a főnixmadárként feltámadt legenda levegőben tartására. A 2004-2005-ös esztendőt a síri csend és a háromdimenziós tér határainak kitapogatása jellemezte: megszületik, majd a Taigetosz hegyéről a mélybe bukik a 2D-s korszak hagyományait maga mögött hagyó King of Fighters: Maximum Impact. Létrejön a torzszülött Metal Slug 3D, majd a publikum reakcióját látva villámgyorsan visszabújik a Petri-csésze nyújtotta bársonyos szoláriumba, remélhetőleg az idők végezetéig. Az *SNK Playmore* konzorcium jövője ingoványos talajon áll, a Slug széria hatodik epizódja nem kecsegtet vásárlásra ösztönző újdonsággal, egyéb (publikus) tervet nem vetettek a plebs közé: se játéktermi forradalom, se nextgen tapogatózás – a titánok korszaka lejárt.

Kultikus sorozatot jól továbbvinni lehetetlen: ezt jól példázza az árkád szcénából érkezett **Metal Slug 4 & 5**. Az eredeti fejlesztőgárdát felváltó ifjú álmodozók nem lubickolhattak a kreativitás óceánjában. Adott volt a négy alkalommal bizonyított játékmotor és az ezzel járó fejlesztői környezet – beleértve a grafikus elemeket is –, illetőleg egy tökéletesre fejlesztett, makulátlanul teljesítő koncepció: már csak tovább kellett volna fejleszteni új ellenfelekkel, változatos és összefüggő szintekkel, egyéb értékekkel. Nem sikerült. Logikátlanul egymásra hajított szörny- és szinthegy, az anarchia és a káosz hajszálvékony fonalaival összekötve. Tankok, katonák, bennszülöttek, zombik és yetik keringője a kies mezőn. A Slug 4 bevezeti az akimbó módot, a Slug 5 pedig a stílusos becsúszó támadást – az újdonságok sora ezzel ki is merül. A friss termék dobogó szíve a technika, de az értéket a stílus adja: az előbbi úgy teljesít, ahogy az elvárható tőle, az utóbbi viszont felemás. A szintek végén lévő kötelező érvényű bossfightok mit sem vesztettek intenzitásukból, ellenben a tervezőasztalon papírra vetett támadó felekkel: hol van már Mr. T, a „Függetlenség Napja"-ból kilépett idegen horda, a minden négyzetcentiméterén ágyukat tartalmazó hatalmas hajó: van helyette posztszocialista scifi robot, 8 méter magas cyborg maszk, lézerlöveggel felvértezett Zeppelin, homokjáró tengeralattjáró – ne méltassuk eme díszes kompániát. A Slug mindig is gyönyörű volt, a 2D-s megjelenítés krémje, a stílusteremtő alkotás pedig már önmagában extravagánsnak hat. A gyakorlatilag változatlan külsővel nincs probléma, ám az új csapat által létrehozott spritedzsungel közel sem simul bele az elődök által felállított minőségi szint skálájába. Az 1:1-es PS2-es és Xbox-os konverzió pórias adalék, extra funkciók és egyéb módozatok abszolút mellőzésével: a szegényes hármas epizód után a dupla sokk hidegzuhanyként éri a vásárlót, a Microsoft masinájának Live Aware kompatibilitása fölényes módon odavetett lerágott csont: klasszikus érdektelen inkarnáció drága pénzért.

A Metal Slug brand szikkadt tájon árválkodó feneketlen kútba dobott aranyérme: a pengeélen táncoló SNK Slaymore reménytelenül felöltött mentőöve, ám a hullámok már jóval a vihar első jelei előtt átcsaptak a cég feje fölött. Az egybecsomagolt negyedik és ötödik epizód nem több egy már évek óta létező eszközcsomaggal összedobott fércmunkánál, melynek egyetlen célja a rajongók pénztárcájának piócamód történő leszippantása. Stílusos pontszám egy értéktelen bizsuhoz – tessék a bazárban hagyni.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Tulajdonképpen nem érdemes azon vitatkozni, hogy az új Metal Slug csomag 4.5 pontos, vagy 7. Egyszerűen azért nem, mert most, 2005-ben a Metal Slugnak olyan elenyésző rajongói tábora van, hogy a vásárlók számát sem növelni, sem csökkenteni nem fogja döntő mértékben egy ilyen +/- 2 pontos differencia az értékelőben. Olyan ez, mint a néhai „A Dreamcast védelmében" cikkünk. Lehet erőlködni, de nem éri meg. Halott.



METAL SLUG 4&5

SNK PLAYMORE / BREZZASOFT

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

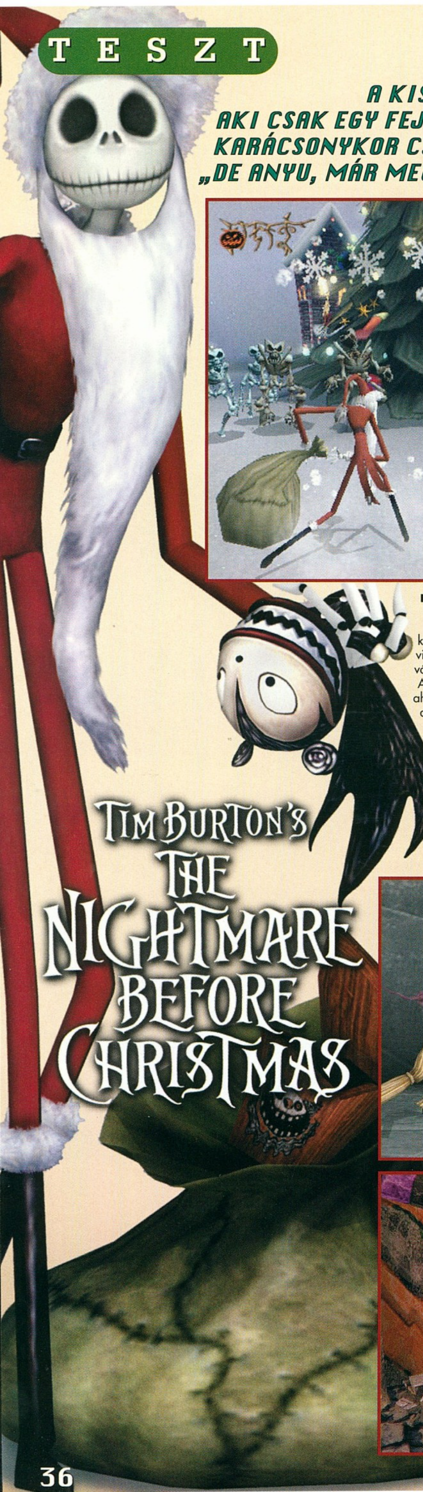
PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos, xbox live

✓ bizonyított motor
× kritikán aluli lóerővel

XBOX PS2

4.5 pont

A KISGYEREK, AKI CSAK EGY FEJBŐL ÁLL TEST NÉLKÜL, KARÁCSONYKOR CSALÓDOTTAN FELKIÁLT: „DE ANYU, MÁR MEGINT SAPKÁT KAPTAM?”



Tim Burton's The Nightmare Before Christmas



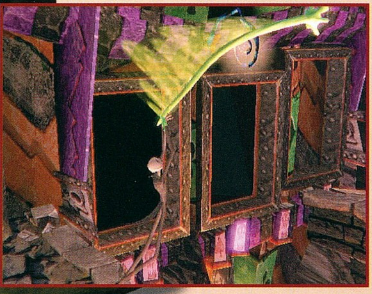
Tim Burtonról leginkább munkássága nyomán szerezhetünk némi ismeretanyagot. És ez az ismeret meglehetősen bizarr, lehangoló, és egyfajta szürke belső lelki életet tár elénk, ami inkább a benti zárt világon túli, valamiért el nem érhető külvilág iránti sóvárgás.

A fiatalon festészetet tanult Burtont a Disney karolta fel, ahol az első munkája után végül szabad kezet kapott, amiből a már akkor egy elég nyomasztó hangulatú mozgásfázisos (stop-motion, vagyis amikor kockánként vesznek fel egy filmet, és minden beállítást picit módosítanak az előzőhöz képest) Vincent lett 1982-ben. Ez egy olyan kisgyerekről szólt, aki egy egykoron dicsőséges horrorszínészt bálványoz, és magában végigjátssza azokat a borzalmakat, amiket ő tett a filmjeiben. Ezután viszont kissé megijedt tőle a Disney, mert a kérésükre készített Frankenweenie olyan megadepis lett, hogy csak a Karácsonyi Lidércnyomás DVD extrái között lehet felfedezni a mai napig. Ez is egy kisgyerek története, akinek meghal a kutyája, de ő egy szerkezettel újraéleszti őt. Ezt a környék nem nézi jó szemmel, mivel félnek a lénytől, aki ezért egy malomba bújik el, ahova gazdája is követi – nyomában a lincselő tömeggel. A malom azonban kigyullad, de az eb önmagát feláldozva kimenti kis gazdáját. Ezt látva az eddig ellenséges szomszédság megenyhül, és összegyűjtött autó aksikkal megint életre keltik a kutyust. Burton első mozifilmes munkája, a Pee-Wee nagy kalandjai viszont már összefügg az ezen játékban is felcsendülő dallamok atyjával, Danny Elfman zeneszerzővel, akinek pár szerzeménye beillik valamiféle nagyzenekari Prodigy vagy Dead Can Dance műnek is, persze az együttesek korai munkáit figyelembe véve. A két elme által összehozott képi és zenei kivetülésektől szerintem minden depresszióra érzékeny ember tartózkodjon, mert elég nagy eséllyel csak növelni fogják az egy lakosra jutó öngyilkossági statisztikát.

Burton karrierje viszont innentől megállíthatatlan volt. Beetlejuice, Batman, Batman visszatér, Ollókezű Edward (ebben Johnny Depp mellett egy kis mellékszerepben feltűnik Vincent Price is, akiről az első kisgyerekes filmje szólt), Charlie és a Csokigyár (erről is olvashattok ebben a Konzolban), Nagy hal, A majmok bolygója, Az Álmosvölgy legendája, Támad a Mars!, Ed Wood, James és az óriásbarack (ez szerintem itthon nem volt látható) és persze a horror musicalnak is beillő Karácsonyi Lidércnyomás. És nagyjából ugyanilyennek ígérkezik az ebben a hónapban moziba kerülő új bábfilmje is, az angolul Corpse Bride nevű (az illetékesek majd valahogy félrefordítják) műalkotás. Ennek az alapja egy régi orosz népmese, amely ráadásul történelmi tényekre épül. A lényege az, hogy egy fiú, miközben a másik faluban élő jegyeséhez igyekszik, megpihenve az erdőben észrevesz egy fura ágat, ami a földből áll ki. Erre poénból ráhúzza a jéggyűrűt, és elmondja a házassági fogadalmat, mire előmászik egy menyasszonyi ruhában lévő, oszlófélben leledző hulla, aki ezután hites urának tekinti szerencsétlen pasit (akinek a hangját Johhny Depp adja, milyen meglepő).

Nos, miután mindenkit kiokosítottam Tim Burton témában, és elmélkedhetek, hogy akkor mi a fenét írok majd a csokigyáros cikk bevezetőjébe, nézzük, ki mit kap a simafejű csontvázkirály videojáték adaptációjában. A történet arról szól, hogy Jack a doktor új találmányát tesztelendő eltávozik a városból, ami alatt a három lökötő kölyök visszahozza az életbe Oogie Boogie-t, aki köztudottan Jack és a Halloween Town-iak legfőbb ellensége (a magyar nevek legtöbbjét sajnos elfelejtettem, így inkább maradok az eredeti megnevezéseknél). A Tökfej Király így egy kihalt és fura városba tér vissza, ahol rögvest föld alól kibúvó csontvázak támadják meg, és kezdődhet a város és lakóinak felszabadítása, leszámolva Oogie-vel és a szörnyeivel, na meg a három idegesítő kölyökkel, akik lépegető kádon közlekednek és elég gyakran megpróbálják Jack útját állni. Ehhez megidéznek egy csomó szörnyet vagy szellemet, és néha ők maguk is beleszólnak a harcba, de persze a legyőzésük után szentül megígérik, hogy többet nem tesznek ilyet – csak éppen eközben az ujjukat csuriban tartják a hátuk mögött, ami minden kiskorúnál az adott szó semmissé nyilvánítását jelenti. Fura figurákból viszont akad még pár, hiszen hagyományos értelemben vett ember vagy kedves mesehős figurát ne keressünk a Burton-féle művekben. Itt van rögtön a állásmentést végző figura, akinek két ugyanolyan, csak jóval kisebb és magasabb hangon beszélő figura bújik meg a kalapja alatt. A városháza szellemtelenítése után pedig egy szürke, bevarrt szemű felpuffadt gyerekkel beszélgetünk, akinek a neve Corpse Kid, vagyis a hullakölyök. A Boszorkánybolt két eladónője szinte normálisan és ismerősen néz ki, hiszen boszik minden valamirevaló mesében vannak, és nem csak az adventure részekben vállalnak itt szerepet, hanem korlátozott választékból vásárolgatni is lehet náluk. Dr. Finkelstein már az introban bemutatkozik, ő a város őrült tudósa, aki az „open mind” lelkes támogatója lehet, mivel csavarokkal rögzített koponyájának kinyitható a teteje, és ezt gyakran nyitogatja is, egy kis agyvakarásra (valamint ezen jellegzetességét használja ki Boogie arra, hogy kicserélje az agyát és ezzel Jack ellen fordítsa, aminek a visszaállítása egy elég kellemetlen és gyakori elhalálozásom miatt újrapróbált részét képezi a boss fighteknek). A doki szolgája is jellegzetesen összetákolt lény, aki viszont egy ki kalcium dús csontkekszért bármire hajlandó. Sőt, Jack szerelme, Sally, az életre keltett rongybaba is a doktor műhelyéből került ki. És itt van még a kétarcú polgármester, a biciklis bohóc, Zero szellemkutya (aki egyenes utalás a Frankenweenie történet kutyusára), és az akasztófa az öt akasztott hullával. *Nem is értem, hogy miért nem Dae kapta ezt a játékot…*

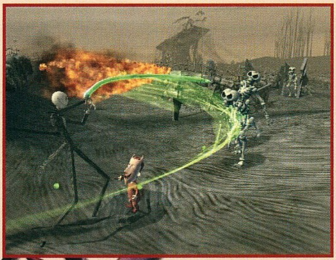




A régi rend és béke visszaállításának elsődleges eszköze a harc, ami megint csak nem adventure játékot jelent az intellekuálisabb rétegek számára. Ebben a legfőbb segítségünk a már említett találmány, a Soulrobber, ami egyfajta zöld, nyúlós, világító takony a csuklónkra tekerve. Ezt Jack ostorként használja, a Négyzettel távolra csapva vele, a Háromszöggel pedig a ragacsosságát felhasználva megragadva ellenséget vagy tárgyakat. A szörnyeket ily módon meg-

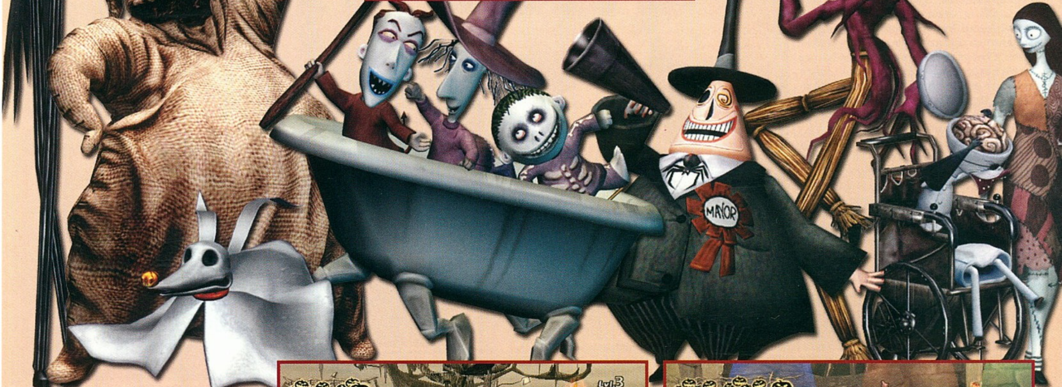
fogva azokkal a többi förmedvényt lehet letaglózni, ami gyakran tárgyak esetében is működik, vagyis például a temetői pálya ogre forma, bunkóval szerelt lényei elejtett szerszámával lehet ily módon csapdosni, vagy a doktor pályáján a generátornál a sziklákkal szétzúzni a gépeket. A temetői helyszínnél maradva, a feldöntögetett sírköveket is így kell a helyükre visszarángatni, viszont ezt kombinálták a Háromszög nyomkodásának a nehezítésével, ami eléggé próbára teszi az ember ujjainak a gyorsaságát. Sőt, a doki agyát is ezzel a módszerrel kell kicserélni – de ezt majd megoldja szépen mindenki maga, ne csak én szexeljek a geméval. A taknyunkat egyébként lehet fejleszteni is a boszorkányoknál, és ha kék lelket kapunk el Jackkal (vagy használunk a leltárunkból), akkor egy ideig nagyobb hatásfokra kapcsol, ami hatékonyabb irtást tesz lehetővé az ellenség között. A harmadik lehetőségünk vele az a megfélemlítés, és az iránygombokkal tudjuk elkövetni valamilyen ellenféllel szemben, akinek ilyenkor ha egy piros felkiáltójel jelenik meg a feje fölött, sikeres volt az akció, ami beleszámít az értékeléseinkbe, és jövedelmező módon több lélek elhullajtását eszközli ki nála (ez ugyanis a törvényes fizetőeszköz a bosziknál). Védekezni sajnos nem tudunk blokkolással, így marad az elugrálás, vagy pedig a joy pörgetése és a Háromszög lenyomásával aktivált védő-takonygyűrű. A harcon kívüli felhasználása az ostornak pedig az, hogy ha világító – sziporkázó dolgot látunk valahol, akkor a Háromszöggel odacsap Jack, és felhúzza magát vele. Ez azonban még csak a hagyományos formája volt a csontinak, mert a történet előrehaladtával képes lesz Pumpkin Kinggé és Santa Jackká is átlényegülni! Ezeket az R1 és L1 gombokkal tehetjük meg, hatására pedig Jack tűz alapú támadásokra is képes lesz királyként (némi vörös lélek fejében), télcsontvázként pedig ajándékokat dobálhat a meglepett ellenségekre. Ez utóbbi tartalmaz egy átmeneti pajzsot is Jack védelmére, ami azonban csak easy fokozaton érhető el, bár szerintem elég sokan fogják ezt a csak nevében könnyű módot választani, mert egy gyerekfélének néha ez is elég nehéznek bizonyulhat.

A sima szellemekkel mondjuk még nincs annyi gond, de a boss fightok eléggé bedurvulhatnak, ha nem figyel az ember eléggé oda. Sőt, ezeknél a főszörny-csatáknál úgynevezett „tánc mód" is él, ami azt jelenti, hogy kellő számú kisboss leütésével hangjegyeket gyűjt Jack, ami ha megtelíti a mérőcsíkot, akkor a csontváz táncolni kezd egy szokásos reflexjátékban megvalósítva, vagyis a megfelelő időben kell leütni a megfelelő gombot, ami nekem meglehetősen gyatrán sikerült (szerencsére ez csak opció az eredményesebb harcra, a boss-ok e nélkül is megfektethetőek, csak lassabban). Azért némi gondolkozós vonal is fellelhető a történetben, bár nem nagyon van túlerőltetve, és a legnehezebb része talán az volt, amikor a hullagyerek kérdéseket tett fel nekem a csontkekszért cserébe, ami a film ismeretében nem nehéz (csak angolul van). Ha nagyon elakadtunk, akkor kérjük le a térképet a Select gombbal, ahol a feladat leírása mellett a célja is jól láthatóan meg van jelölve.



Sokat elmélkedtem, hogy a grafika kiváló legyen, vagy csak jó. Kiváló lehetne az miatt, mert szinte egy az egyben hozza a film beteg hangulatát és szereplőit! Néha viszont picit zavaró benne az interferencia, amit a bi-lineáris textúra filterezés és az élelmosás hiánya okoz, és némi dinamikus csillogás is lehetne benne, a fix kameráról nem is szólva – ami viszont eliminálja a rángatásos és akadozásos gondokat, amiért cserébe néha nem látjuk, hogy hol vannak az ellenségeink. De a hangulat kiválóságához mindenképpen hatalmas mértékben járult hozzá a zene, ami élő, zenekarral és emberekkel felvett Elfman munka, amit gyönyör volt hallgatni még a boss harcok alatt is, ahol például duettet énekelt Sally és Jack! Viszont azoknak, akik nem látták az alapművet, és úgy ülnek le játszani, elsőre talán bizarr lesz a dolog, és inkább én is azt ajánlom, hogy előtte mindenképpen nézzék meg a filmet, mert szerintem általánosan leírható az az igazság, hogy a film adaptációs játékok 80%-ban csak az adott alkotás kedvelőinek nyújtanak igazi élményeket.

Dzson Skellington









MARTIN BELESZÓL!

Roppant hangulatos és élvezetes mászkálós játék – **számomra**, és ez nagyon fontos, mert én a filmnek is nagy kedvelője vagyok. Nem tudom, hogy az eredeti mozi ismerete nélkül milyen élményt nyújt ez a nagyon bizarr, nehezen emészthető világ, és abban sem vagyok biztos, hogy tulajdonképpen nekem itt a játék tetszett: lehet, hogy csak az varázsolt el, hogy a filmet láttam viszont egy az egyben a játékban…?

TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (60KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a kellően beteg film kellően jó feldolgozása
× fix kamera, néhol picit zavaró a csíkozódás

8 pont

ANYUUU, VEGYÉL NEKEM EGY SZEMÉLYI EDZŐT!

Néha, elborultabb pillanataimban, az a megnyugtató érzés kerít hatalmába, hogy az emberi civilizáció a Playstation megszületésével elérte fejlődésének csúcsát, a játékok tökéletesek, minden a lehető legnagyobb rendben, a legtöbb, amit az evolúció az emberiségből kisajtolni tudott, a nappalimban hever. Kristálytiszta, elgáncsolhatatlan és nemes tudatállapot.

Máskor, higgadtabb perceimben az érzés az ellenkező: a fejlődés már régen megállt, egyhelyben toporgunk, egymás lábán tiprunk, a játékok ugyanolyanok, mint tíz éve, nemhogy az emberiséggel, de még a nappalimmal sincsen semmi rendben, az evolúció pedig karon ragadhatja a civilizációt és elmehetnek együtt a búbánatba. Hétköznapi, fülledt nyomorérzés. Ebből a lelkiszegény és igencsak leegyszerűsödött világlátásból az EyeToy-féle csodamasinák hajamnál fogva rántanak ki és rámripakodnak: „Szedd már össze magad, ostoba! Tágulj te is, ahogy a világegyetem és kezdj el végre gondolkodni amíg még nem késő!" A tudatom ettől valóban kitágul, de közben bármely pillanatban hajlamos vagyok újfent nekikeseredni és azt érezni, hogy az emberi fajnak tényleg befellegzett. A végletes állapotok között természetesen semmilyen átmenet nincsen, úgyhogy ha pszichiáter vagy, akkor minden eddigit felejts el, mielőtt még felírsz nekem valamit. A teszt csak most következik.

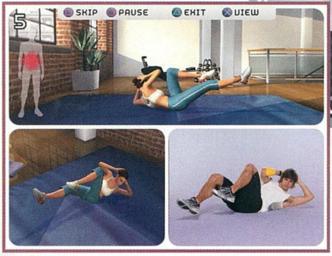
Mindennek az elején, az EyeToy-t csatlakoztatjuk a géphez, aztán a gyárilag mellékelt Full Vision Lencsét felpattintjuk rá, végül a DVD-lemezt a megfelelő helyre rakjuk. Ne ess pánikba, a sorrend felcserélhető. Úgy számolom, eddig egy, esetleg két új fogalom ütötte fel a fejét, ha szerinted több, akkor arra kérlek, hogy most csöndben csukd be az újságot és menj el könyvtárba.

Haladjunk sorjában. Az EyeToy-ról nem egyszer volt már szó: egy piciny kamera, melyet magunk felé irányítva a TV tetejére kell helyezni, minekután az érzékelni fog bennünket és képessé tesz arra, hogy mozgásunkkal irányítsunk bizonyos játékokat – eddig nagyjából tucatnyit. Általában úgy kell elképzelni, hogy a játékokban mi magunk vagyunk a főszereplők és önmagunkat látjuk a háttérben, mozdulatainkkal különböző feladatokat teljesítünk, a menüben meg virtuális nyomógombok segítségével navigálunk – kontrollerre nincs is szükség. A Full Vision Lens nevű újdonság arra szolgál, hogy kitágítsa a kamera látóterét, így a szerkentyű képessé válik egész testünk befogására és kibővíti a végezhető mozgások listáját.

Mielőtt belekezdenék a program megéneklésébe egy dolgot feltétlenül el kell mondanom. Az ET: Kinetic nem egy játék! Az ET: Kinetic egy fitnesz program.

Vááááárj! Ez egy hihetetlenül érdekes és újszerű és izgalmas és játékos program, nem csak fitnesz-bérleteseknek, sőt! Ha kikapcsolódás gyanánt nem veted meg a testmozgást (egy kis tornát, egy csepp erősítést, egy kevés meditációt) és szeretnél fitt lenni, esetleg fogyásnak adnád fejed, vagyis törődnél az egészségeddel, ráadásul mindezt kedvenc géped segítségével tennéd, esetleg csak simán bírod a Sony ájtojos megnyilvánulásait, akkor derűsen és magabiztosan olvass tovább, ezt a dalt majd' biztos, hogy neked írták. Tovább megyek, mutasd meg a Kineticet anyádnak és apádnak is és figyeld a hatást. Mindenféleképpen mutasd meg olyanoknak is, akik a világvége közeledtének biztos zálogát a videojátékok eljövetelében látják, hadd rendeződjön át az arcuk. Talán ez az első „hasznos, mert nem öncélú" program PS2-re, ajánlott olyanoknak is, akik amúgy nem szeretnek konzolozon hancúrozni (hugi, barátnő, kutyus). És valóban, mily meglepő: két vérzáporba fulladt esztelen mészárlás között játszva tehetünk valamit az egészségünkért is.







EGY KÉT HÁ' NÉGY

Mattnek és Annának különös munkája van, ők a világ első virtuális személyi edzői. Rendkívüli elhivatottságukat mi sem jelzi jobban, mint hogy az eljövendő időben éjt nappallá téve dolgoznak majd a civilizációs ártalmakban dagonyázó emberiség tisztulásáért. Időt és fáradtságot nem kímélve bejárnak majd öt kontinenst és mindenhol felbukkannak, ahol van áram és minden érdeklődőhöz személyesen látogatnak el. Sosem alszanak, sosem esznek, sosem kiabálnak, viszont kedvesek és csinosak. Állhatatos munkájuk eredményeképp széles e világon az egészség a konzolozás szinonímájává válik majd. Missziós tevékenységüket teljesen ingyen végzik, pénzt csak egyetlen alkalommal kérnek tőled (igaz mindjárt az elején, bő tízezer forintot), de természetesen jótékony célokra fordítják majd: az állatok számára létrehozott Kinetic kifejlesztéséhez kell. Az egyetlen szomorú momentum, hogy e két nagyszerű ember közül a fittülni vágyónak kezdéskor választani kell. Mert személyi edző csak egy maradhat.

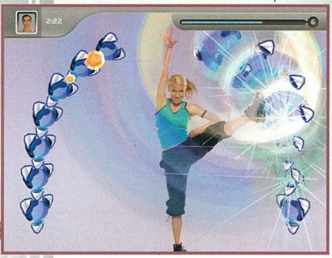
A preferált tréner a felvett adatok alapján (név, életkor, súly, magasság, edzettségi szint, EyeToy-gyakorlat, közelmúltban volt-e sérülés) egyrészt megalkotja a személyre szabott edzésprogramot, másrészt többek között kiszámolja azt, hogy adott edzés alatt mennyi kalória enyészett el. Az edzésterv tizenkét darab napokra bontott hétből épül fel. Az edző lekiismeretességét bizonyítja, hogy valamennyi feladatban részt vesz, a képernyőről folyamatosan beszél, oktat, irányít és mindvégig buzdít. Nagyon gondos és nagyon alapos, hiszen minden edzésnap bemelegítéssel kezdődik és nyújtással ér véget – fő a biztonság. A napi fő feladatokat kérésre bemutatja és a végrehajtás közben is folyamatos árnyékként szemlélet, valamint szavakkal segélyezi a bénázókat. Eme nagyszerű, okleveles pedagógus három jól elkülönült, de szervesen összefüggő csoportra osztotta az edzésrendszert és ezen csoportokba tartozó feladatok egymást szisztematikusan váltva képezik magát a programot. Különböző színek jelzik a különböző zónákat: kék a Cardio (szív), sárga a Combat (harc), zöld a Mind and Body (elme és test) zóna színe. Az edzések általában gömbökön végzett manipulációs technikákon alapulnak. Egy feladat például a Cardio zónából, amikor kék gömböket megcsapni illetve pattogó pirosakat elkerülni kell. Ez a feladat rengeteg elhajlást és helyzetváltoztatást igényel, melyet akár gyönyörűen koordinált, akár legókockaként kivitelezett mozgással is véghez lehet vinni. A Combat zónában leginkább erőkifejtéses példákat kell megoldani szintén golyóbisokkal, a lassabb és pontosabb mozdulatokkal végzett Mind and Body zóna feladványai elmélyülést és koncentrációt igényelnek – ugyancsak gyöngyökkel. Átkozottul jól képzett szakember lévén a mester nemcsak a fittness oktatáshoz ért, hanem erősítő feladatokat (ez egy negyedik szín a lila), de még taichit, yogát és meditációs légzést is tanít – minderre az edzések után, fakultatív módon kerül sor. Az edző a háttérzenék választásának területén minden esetben alternatívát kínál, e tekintetben úgy gondolom egészen jó az ízlése.

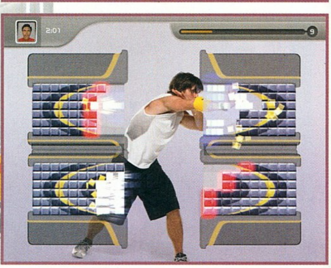
Összefoglava tehát a napi menetrend a következő: bemelegítés, edzés, fakultatív program, nyújtás. Mindez együtt napi fél, de később akár egy órát is kitehet, ugyanis az edzéselemek a tizenkét hét során fokozatosan nehezednek, számuk bővül. Fontos, hogy a mester számon tartja a napok múlását, nem lehet egy nap többet végezni az adott szintnél, illetve a kihagyott napokat nem lehet pótolni! Szerencsére gyakorlásra azért van lehetőség. Naponta az elvégzett munka után nem marad el az értékelés sem, ám rossz szó a tanító száját egyszer el nem hagyja, angyali türelme van, ért az emberekhez. Hiába, ez a munkája.

Én pedig elepedve várom már a következő kamerás szenzációt: az első eyetoyos pszichiátert!

(Megjegyzés: mivel ez nem igazi játék, a hagyományos értékelésnek alig látom értelmét, ezért némiképp változtatok rajta, míg a szokott jelzők zárójelben vannak.)

samatőr
samu@punkass.com







MARTIN BELESZÓL!

Nagyon komoly cucc ez a Kinetic! Nem kamu, nem ámítás, nem propaganda: ez tényleg egy professzionális, gondosan fejlesztett edzőprogram, amely valóban alkalmas a test karbantartására és a napi mozgásszükséglet lebonyolítására. Egy probléma van csak vele: rá kell szánni magad, hogy csináld. Mert he lemész egy terembe, valamennyit biztosan edzeni fogsz, ha már ott vagy. De otthon? Mindig van valami a TV-ben, mindig van egy félbehagyott játék, és a hűtő is mindig rejt valami finomságot…

EYETOY: KINETIC

SCEE LONDON STUDIO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	amennyire szép vagy (jó)
játszhatóság:	amilyen ügyes vagy (jó)
szavatosság:	amilyen elszánt vagy (jó)
zene / hang:	kiváló
hangulat:	amennyire edzeni szeretsz (jó)

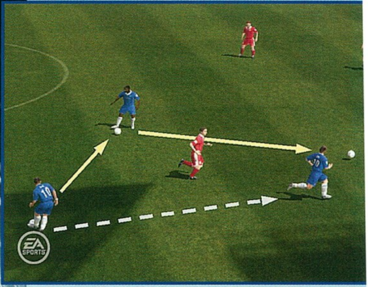
1 Játékos
memóriakártya 8mb (451KB), eyetoy, full vision lencse
analóg irányító (dual shock)

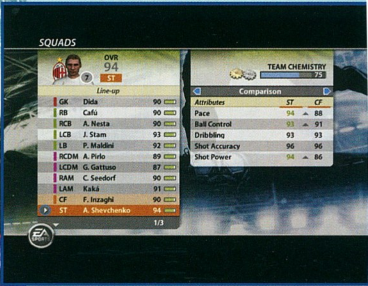
✔ ez kireye!
× nincs vér (legföljebb, ha azt izzadunk)

9 pont


SPORT 24
HÍREK A FULBALL VILÁGÁBÓL!
www.fifa06.ea.com
MINDEN GÓL, MINDEN MECCS, MINDEN AKCIÓ!
MINDEN GÓL, MINDEN MECCS, MINDEN AKCIÓ!
MINDEN GÓL, MINDEN MECCS, MINDEN AKCIÓ!
ROONEY REKORDJA
60 TELJES MECCS
EGY NAP ALATT!
„Még csak bemelegítek”
EXKLUZÍV
Írta JON BURDEN futball rovatvezető
EZ WAYNE ROONEY harmadik profi futball évadja, de játékszenvedélye továbbra is nő, elképesztő méreteket öltve. „Sosem lehet elég” – nyilatkozta Wayne egy villáminterjú során tegnap a pálya mellett. „Csak játszanék, játszanék és játszanék. Kiváló játékos vagyok, és ezt egyszerűen meg kell mutatnom.”
és így lett
Wayne pontosan ezt tette múlt szombaton, mikor 67 meccset játszott egymás után. Még vadlovakkal – vagy egy még vadabb menedzserrel – sem lehetett volna lerángatni a gyepről, amint három ligát és két európai kupát nyert meg. Az átfogó lista Angliától Észtországig nyúlt, de a 603 óra folyamatos játék ellenére a United minden meccset megnyert. „Nem gondolnám, hogy ez megszállottság” – monda Rooney. „Igazság szerint szívesen játszottam volna még egy keveset.”
Már most hírek keltek szárnyra egy hasonló játék-maratonról a következő szombaton. Rajongók ne hagyják otthon a hálózsákot.
FOLYTATÁS A 71. OLDALON
FIFA 06
TE JÁTSZOL, ŐK ENGEDELMESKEDNEK
MAGYAR FELIRATTAL PC ÉS PS2 PLATFORMOKON IS!
XBOX
XBOX LIVE
PC CD
PlayStation Portable
PlayStation 2
NINTENDO DS
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
3+
www.pegi.info
www.fifa06.ea.com
MEGJELENÉS DÁTUMA: SZEPTEMBER 30.
FIFA
Official FIFA Licensed Product
© 2005 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, EA, EA SPORTS és az EA SPORTS embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalos FIFA licensz termék. A FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Engedéllyel készítette az Electonic Arts Inc. A játékosok nevét és képmását a Profi Futballisták Nemzetközi Szövetségének „(FIFPro)", a nemzeti csapatoknak, kluboknak és/vagy ligáknak az engedélyével használjuk. © 2005 MLS. MLS, az MLS logo, a Major League Soccer és az MLS csapat azonosítók a Major League Soccer LLC tulajdona. Minden jog fenntartva. Minden szponzorált termék, cégnév, márkanév és logo a tulajdonosa birtokát képezi. A NINTENDO GAMECUBE ÉS A NINTENDO GAMECUBE EMBLÉMA A NINTENDO BEJEGYZETT VÉDJEGYE. A „PlayStation" és a „PS" Family emblémák a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. "PSP." a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegye. A Microsoft, Xbox, Xbox Live, az Xbox és Live emblémák a Microsoft Corporation (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkaneve.









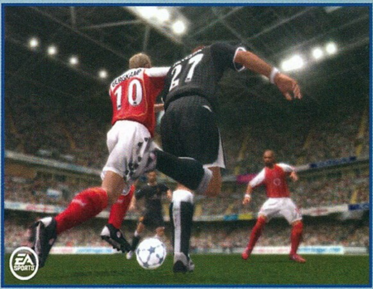
Kivételesen tekintsünk el a FIFA vagy Pro Evolution Soccer sorozatok szokásos összehasonlításától, és foglakozzunk most kifejezetten a teszt alanyával, azaz az *Electronic Arts* laborjából érkezett **FIFA 2006** elvileg review verziós gyári, nyomott DVD-jével, amin bár augusztus 4-ei dátum található, azért nem mentes a különböző bugoktól, és programozási hibáktól sem, amikre viszont most szintén nem szeretnék helyet pazarolni. Inkább megköszönném Trepka Károly barátomnak – aki hazánk egyik legnagyobb, ha nem a legnagyobb FIFA játékosa – a sok segítséget, és a rengeteg olyan apró információt, amik felett elsiklott volna a tekintetem. Kösz Karesz.

Mivel a FIFA a többi EA-s sorozathoz hasonlóan liszencelt játék, adta magát, hogy a game elején ne CG animációt lássunk, hanem a való életből valódi sportolókkal, valódi meccsekből összeválogatott videóklippel induljon a játék – amiből aztán az előző részekből már megszokott menüben találjuk magunkat, legalábbis akkor, ha már van mentett állás a kártyánkon (ugyan miért lenne?). Mert egyébként először profilt kell készítenünk, megjelölve a favorit csapatunkat, és azt is eldönthetjük kezdéskor, hogy melyik irányítás mellett tesszük le a voksunkat (klasszikus és újfajta, analóg és digitális irányítás is választható). Bonuszként pedig még akár nyomhatunk egy meccset is (az egyébként lockolt) Classic XI ellen, bár ezt a lépést akár kis is hagyhatjuk.

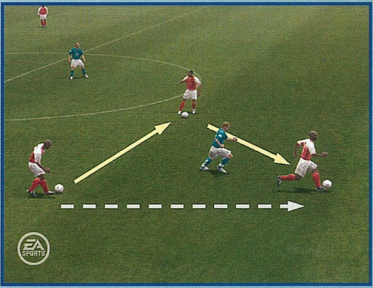
Tartalmilag a 2006-os FIFA a 2005-höz képest szinte semmi előrelépés nem történet, ugyanúgy ismét megtaláljuk a gyors egyszeri meccset (Kick Off), és a különféle játékmódokat (Game Modes). Itt találjuk a szokásos bajnokságot, újdonság, hogy a 2006-ba bekerült a Lengyel bajnokság, viszont még minding nincs külön Argentína, így az argentin csapatokat ismételten csak a „világ legjobbjai" csapatok között találjuk meg. (Hozzáteszem, magyar bajnokság sincs még, na persze ami itthon megy, az nem is nagyon nevezhető focinak.) Érdekesség, és személy szerint én nagyon örültem neki, hogy a megnyitható klasszikus focisták között megtaláljuk Rudi Vollert is, aki személyes kedvencem volt nagyon sokáig.

A FIFA 2006-tal játszhatunk online, illetve ugyanitt a Game Modes-nál találjuk meg a gyakorlást, és itt tudunk saját bajnokságot is készíteni. A különböző játékmódok közül talán kezdjük azzal, amiben történt némi újítás, azaz a Manager Mode-dal, ami egyébként már a tavalyi FIFA-ban is megtalálható volt. A Manager Mode a játék veleje, hiszen itt nem csak a mecc-













sek alatt vehetjük kezünkbe az irányítást, hanem szinte minden – a kiválasztott csapatunk köré épülő – menedzseri és financiális feladattal is meg kell birkóznunk, az elkövetkezendő tizenöt évben, a játék ugyanis mindössze ennyi ideig hagyja áldásos vagy áldatlan tevékenykedésünket.

Ami nagyjából változatlan maradt az a szokásos játékosállomány kialakítása, adás-vétel, különféle csapattaktikák felállítása, kezdőcsapat-cserepad kijelölése, azonban jó néhány ez idáig más játékokban nem láthatott, újszerű megoldással is találkozhatunk. Ilyen például, hogy a játékosokkal szerződéseket kell aláíratni (külön képernyőn biggyeszti elénk a játék a hivatalos papírost), amiből természetesen az következik, hogy a szerződésben foglaltaknak eleget téve, játékosainknak fizetést kell utalni minden meccs után (ezt persze a gép elvégzi helyettünk). A szerződés persze egy idő után lejár, amit meghosszabbíthatunk, illetve útjára is engedhetjük a játékost, ha például elégedetlenek voltunk vele, vagy esetleg pimaszul magas fizetést szeretne a következő évre. Bevételi forrásaink persze igencsak szűkösek: a szponzorokra és hazai meccsek során eladott jegyek utáni pénzmennyiségre korlátozódik. Meglepő módon a támogatók között ott találjuk magyar illetőségű Nemzeti Sportot, illetve az ugyan nem honi, de kis hazánkban is igen jól ismert T-Comot is. A szponzorokkal ismételten csak szerződés kell kötni, értelemszerűen minél „jobb" csapatot irányítunk, úgy nőnek meg a támogatók elvárásai is, kis csapatot menedzselve a szerződés kritériummentes lesz, sőt még külön bonusz és extra zsózsó is jár, ha esetleg megnyernénk ezt-azt. A hazai meccseknél egyébként lehetőségünk van a jegyárak variálásaira is (magas – átlagos – alacsony), magas jegyárakat persze csak akkor vezessünk be, ha már javában vezetjük a bajnokságot, vagy egyéb kiemelt jelentőségű kupameccs van kilátásban, mivel a nézők a játékban sem hülyék, egy utolsó előtti csapat elleni „rangadóra" nem fognak tripla árat fizetni a belépőkért. Szokás szerint megint van vagy egy tucat segédedzőnk, akik a különböző (erőnléti, stb.) edzéseket levezetik, és akiket megint csak lehet tuningolni, hogy egyre hatékonyabban végezzék a munkájukat.

A játék taktikai része, az sajnos megint csak nem túl kiemelkedő (ráadásul maga a taktikai képernyő stílusa sem lopta be magát a szívembe): nem akarok hasonlítgatni, de más fociban (vajon melyikben) sokkal mélyebben nyúlhatunk bele a csapatba. Itt a FIFA 2006-ban igen kevés csapatfelállás van, ráadásul nem variálhatjuk külön-külön a játékosok posztját, helyezkedését, helyzetét, és azt sem, hogy mennyire kísérje a támadást, vagy hogy milyen intenzíven segítsen ki a védekezésben. Ebben még rengeteget kell fejlődnie a FIFA sorozatnak, mert a nagy vetélytársai simán lezabálják a fejét.

A taktikai részről talán ennyi elég is, és azt is csak röviden jegyzeném meg, hogy természetesen nem csak a különböző országok első ligái kaptak helyet a DVD-n, hanem másod és harmadosztályokat is találunk, evidens módon valódi csapatokkal, valódi játékosokkal. Van kismilliárd beállítási lehetőség, statisztikai adat, és lehetőség, ami nagyban megkönnyíti, hogy a saját képünkre szabjuk a programot, amit aztán a My FIFA 2006 menüpontban el is menthetünk.

Nézzük azonban mik is az igazi, valódi, tényleges változások akkor, amikor elkezdődik maga a játék. Szembetűnő például, hogy a nézőközönséget jócskán újratervezték, jelen pillanatban ez áll legközelebb egy valódi nézősereghez, sokkal jobb, mint a 2005-ben. Aztán rögtön, amit megtapasztalhatunk, hogy végre lecserélték a már időtlen idők óta kommentáló fickót (sajnos elfelejtettem a nevét, pedig a Karesz mondta is) egy új figurára. Maga a játéktér, és a játékosok grafikai megjelenítése nagyjából változatlan maradt, ami egyáltalán nem jó, mivel a FIFA 2006 egyáltalán nem tartozik a kiemelkedően szép kategóriában. Nagyon furcsa még mindig a játékosok mozgása, az egyedüli, amit ki tudnék emelni az a kapusok viselkedése. Határozottan nagy fejlődésen mentek át, és valószínűleg nagyon sokat foglalkozhattak a lemodellezésével, mert elképesztően jól mozognak, reagálnak a hálóőrök, fényévekkel jobban, mint a FIFA 2005-ben.

A FIFA 2006 erőssége viszont a játszhatóság megreformálásában rejlik. A 2005-ben ugyanis nagyon egysíkú, egy sémára alapuló volt a játék, mindig ugyanazokat a dolgokat, bevált módszereket kellett alkalmazni, amik ugyan célravezetők voltak, viszont így nagyon hamar megunhatóvá vált a játék. Ilyesmit most egyáltalán nem tapasztalhatunk, szerény véleményem szerint olyan, mintha a teljes AI-t lecserélték volna egy újabb verzióra (talán már az újgenerációs konzolokra írt algoritmusok dolgoznak itt is?). A gép irányította játékosok elképesztően élethűen viselkednek, teljes mértékben együtt élnek a játékkal. Valószínű, hogy a programozók nagyon sokat Pro Evozhattak, mialatt fél szemmel egyfolytában az angol bajnokaikat sasolták, mert mindkét dologból merítettek bőven ötleteket. Jó néhány új, a jobb analóg karral kivitelezhető csel került a játékba, és kiemelt szerepe lett a labdatartásnak, a keresztlabdáknak, és a hosszú, akár negyven méteres indításoknak is, akárcsak a való életben. Sokkal nehezebb szerelni a gépet, baromi jól megtartja a bogyót, és kifejezetten okosan passzol és helyezkedik, a védekezésben pedig nagyon résen van, igyekszik lefülelni a passzokat. Egyébként az Off The Ball, és az „úgy veszem le a labdát, hogy már indulok is belőle" technikák is benne vannak a játékban, mint ahogy az abszolút kényszerítő, vagy a labdaátlépéses cselek is maradtak, a kényszerítők pedig mintha egy fokkal jobban is használhatóak lennének.

A FIFA 2006 teljes kiismerésére egyébként minimum három hónap folyamatos játék kellene, mivel jócskán átalakult az irányítás (mint szinte minden évben), az összes gomb és jó pár kombináció játszik, és ebbe beletanulni igen komoly időtöltést jelent. Mint minden évben most is vannak új gólörömök, és néhány újfajta jelent (mint pl.: amikor a bíró kibékíti a játékosokat, vagy ami még nagyon tetszett, hogy szögletrúgásnál nem csak azt látjuk, ahogy a játékos leteszik a labdát, hanem azt is, ahogy valaki a pálya széléről odadobja neki a lasztit). A szögletek teljesen átalakultak a tavalyi ikonos módszerhez képest, mint ahogy a szabadrúgás is új technikát kapott (tessék gyakorolni a Practice-ben). Sokat fejlesztettek még a kapuk hálójának fizikáján, jobban nyúlnak, élethűbben csapodnak be a labdák. Az is újdonság, hogy ha egy játékos elkészül az erejével, meccsenként egy alkalommal jelzi egy kis ikonnal, hogy cserét kér. Az ikonokhoz tartozik még, hogy az előnyszabályt megint egy kis bíró-ikon jelzi (és egyre jobban alkalmazza az előnyszabályt; volt olyan, hogy a bírósporttárs megvárta a támadás befejezését, majd utána adott egy előző szabálytalanságért sárgát), plusz még a kapusok időhúzásánál is egy óra ikon jelenik meg, figyelmeztetve arra, hogy ha tovább feszítjük a húrt, bizony sárga lap lesz a vége.

Mondom még egyszer, hogy a játszhatóság az, ami durva sokat fejlődött, sokkal élethűbb a játék, rengeteg spontán helyzetre is életszerűen reagálnak a gépi játékosok, és sokkal ésszerűbben játszanak, mint ez idáig bármelyik FIFA játékban. Hangok. Az új kommentátor rendben, magyar himnusz szépen szól, az meg aztán teljesen mindegy, hogy milyen zene trackeket válogattak össze, szerintem. Említsük még a negatívumok előtt a FIFA Retro-t, amiben a '94-es FIFA-val játszhatunk, illetve végignézhetjük a sorozat fejlődését, néhány nagyon szép, valódi meccsekről kiollózott jelenettel egyetemben.

Az egyetlen súlyos hiba, amit fel tudok róni a FIFA 2006-nak (a taktikai rész elnagyoltságán és hiányosságain kívül), hogy eléképesztően kis figurák rohangálnak a gyepen. Olyan, mintha gyerekjátékosok szaladgálnának a hivatalosnál sokkal nagyobb pályán. És ez bizony egyrészt nagyon illúziórombolό, másfelől pedig a játszhatóságra is kihat. Hiszen pont azért van annyira nagy helyünk cselezni, és labdát tartani, mert a kis játékosoknak a nagy pályán sokkal nagyobb területe kell bejátszaniuk, mint a való életben, ezért lehetetlen időben odaérni, vagy területet védeni, hiszen mindig lesz szabad része a pályának. Szóval mondhatják, hogy nem a méret a lényeg, de ez nem az a játék...

Ettől függetlenül persze, szerintem nagyon jó lett az idei FIFA, igaz sokat kell tanulni az irányítást, de megkockáztatom, hogy a sorozat legjobb része.

Istenek Felett Álló Csodalény & Karesz
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Megveszed idén is? Persze.

FIFA 06

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-8 játékos, online, multi tap
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ sokat változott előnyére
× taktikai hiányosságok, gyerekfigurák

9 pont

TRÓNJÁT VESZTETT GONOSZ

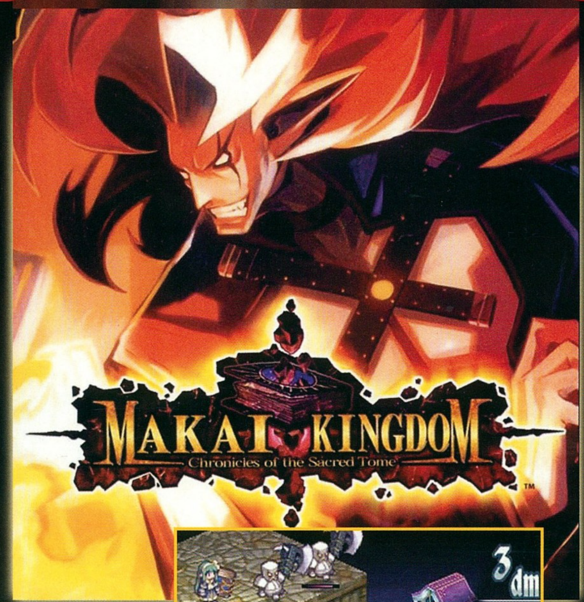
Minden lelkiismeret furdalás nélkül kijelenthetem, hogy lassacskán a japán Nippon Ichi Software válik a kedvencemmé. Elképesztő, milyen iramban adják ki stratégiai RPG-iket, gondoljunk csak a Disgaea-ra, La Pucelle Tactics-ra vagy a Phantom Brave-re, melyeknek ráadásul mindegyike Európában is megjelent. Óriási dicséret illeti ezért a céget, már csak azért is, mert a mennyiség és a relatíve rövid programozási idő, eddig még nem vált a minőség rovására. Pont ellenkezőleg, **játékaik egyre jobbak lesznek!** A NIS a cuccai lassan a minőség és a megbízhatóság szinonimájává válnak, melyet ékesen bizonyít, hogy eddig valamennyi munkájuk átlagosan jó értékelést ért el, a világ összes nevesebb on- és offline magazinjában. Ritka mikor egy cég ennyire egyenletes színvonalon programozza alkotásait, mindez arról árulkodik, milyen igényes hozzáállású emberek dolgoznak a NIS-nél.

Mindezek tudatában talán nem meglepő, hogy a sikerszéria legújabb anyaguk, a **Makai Kingdom** kiadásával sem tört meg. Minden benne van, ami addig a NIS játékokat jellemezte.

Itt van mindjárt a történet, mely leginkább Disgaea-ra emlékezteti az embert. Ezt egyébként maga a főprogramozó Yoshitsuna Kobayashi is elismerte egy interjúban.

Hasonlóan tehát a nagy múltú elődhöz, ezúttal is a Netherwrorld (Alvilág) körül bonyolódnak az események. Az univerzumban ugyanis számtalan világ létezik, mindegyike saját Alvilággal. Ebből következőleg az Alvilágok száma is szinte végtelen. Mindegyik Netherworldnek van egy saját ura, és ezek az urak sokszor kemény háborúba bonyolódnak egymással. Történetünk főhőse Zetta egy ilyen Alvilágnak az ura. Egy napon jóslatot kap a nagy hatalmú Pramtól, hogy el fogja veszíteni uralmát. Zetta meg akar bizonyosodni a jóslat valóságtartalmáról, ezért megkeresi a híres könyvet, melynek Sacred Tome a neve. Miután legyőzi az azt védő démont, megszerzi a könyvet, de ott csak a jóslat megerősítését látja. Dühében el akarja pusztítani a könyvet, ám a dolog fordítva sül el, a könyv semmisíti meg Zetta világát. A nagyúr csak úgy tud menekülni, ha lelkét egyesíti a könyvvel. Így aztán Zetta elveszti birodalmát, hatalmát, sőt még a testét is, hisz a könyvel egyesülve testi önállósága is megszűnik. Szerencséjére azonban új képességek birtokába is kerül, hisz a Sacred Tome-ba, ha valaki beír valamit, akkor az valóra válik. Zetta egyből mindent vissza akar szerezni, de hát ugye karok nélkül írni sem tud. Szerencséjére azonban Pram megkegyelmez rajta és létrehoz neki egy saját világot. Igen ám, de nem egészen úgy, ahogy azt Zetta elképzeli, ugyanis ebben az új világban csak egy apró kutyaház található, semmi több. Zettának mindent elölről kell kezdenie, azaz ebből a kicsiny világból egy hatalmas birodalmat kell felépítenie. Nem lesz egyszerű, hisz ezt a többi Netherworld úr nem nézi jó szemmel, vetélytársuk újjáéledésétől tartva.

Dióhéjban ennyi elég is. Ha valaki nem ismerné a NIS stílusát, gyorsan egy figyelmeztetés: nehogy komolyan vegyétek a sztorit! A történet minden egyes másodpercéből csak úgy dől a humor, sokszor abszurd, máskor fekete értelemben is. Fogékony játékosok hihetetlenül jót szórakozhatnak a programon, főleg a karaktereken. Mindegyik szereplő egy óriás egyéniség! Zettát például állandóan szívatják, hisz könyv alakja jó céltábla a különböző szóvicceknek, amit persze igen nehezen visel, mert hát mégis csak egy alvilági királyról van szó! A játéknak tehát a humor a legnagyobb erőssége, mint ahogy azt már a NIS anyagoknál megszokhattuk, sőt el is várjuk. Mindez persze nem azt jelenti, hogy a játék többi részével bajok lennének. Pont ellenkezőleg.



A harci rendszer teljesen ok, hasonlít a korábbi NIS játékokra, de legalább annyira különbözik is tőlük. A történet elején még a kutyaházon kívül nem rendelkezünk egyéb épülettel. Mielőtt az épületekkel törődnénk, karaktereket kell létrehoznunk a különböző tereptárgyak (fák, kövek stb.) segítségével. Ha ez megvan a Makai kapun közlekedhetünk a világok között, így lehet a történet szekerét is tovább gördíteni. A kötelező harcok megnyerésével egyre több épületet (kórház, boltok, stb.), így birodalmunk bővülni fog, mind méretét, mind lehetőségeit tekintve.

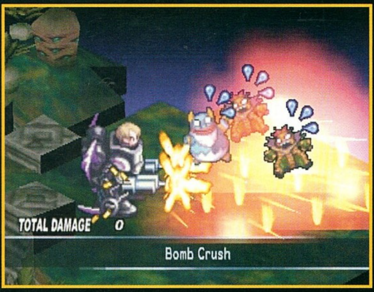
A csatákban a főszerepet a könyv alakú Zetta fogja játszani, mivel az ő segítségével tudjuk előhozni létrehozott embereinket, hogy épp mennyit maximálisan az minden pályán változhat. Az összecsapások körönként zajlanak, minden karakterünkkel kiadunk egy utasítást, majd az Execute paranccsal végrehajthatjuk azt. Fontos, hogy az ellenfelek leverése után pontokat kapunk. Ebből minden pályán meghatározott mennyiséget kell összeszedni, és ha ez megvan, akkor választhatunk, hogy folytatjuk a harcot, vagy abbahagyjuk a küzdelmet. Természetesen az előbbi a fejlesztések szempontjából kívánatosabb. A történet szerinti harcokat később újra játszhatjuk (ilyenkor a pályák alakja véletlenszerűen változhat), de van opcionálisan megoldható labirintus is. Lényeges, hogy szinte valamennyi pályán lehet találni titkos, elsőre nem látható részeket. Ezeket bizonyos ellenfelek kiiktatásával, vagy az adott területre dobásával (fel lehet emelni mindenkit, és el lehet dobni) kell előhozni. A program tartalmassága tehát a legnagyobbak között van, hisz az elmondottakon kívül sok-sok titkos szereplő és hat megnyerés is előhozható. A játék 100%-os kipörgetéséhez hetek kellenek.

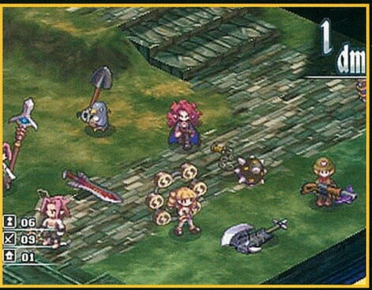
Ami a Makai Kingdom audiovizuális részét illeti szintén elégedettek lehetünk. A grafika ugyan semmivel nem jobb, mint az elődökben, sőt a Stella Deus után „csak" egy jót ér, ám ennek ellenére szépen megrajzolt, és ami a legfontosabb, hogy stílusos és egyedi! A program képi világa nagyon megfogott, mivel minden kicsit sötétebb árnyalatú, ezért – a történethez hasonlóan ez is kicsit – a Disgaea-ra hajaz, ami eddig nekem a legjobban bejött a NIS anyagok közül. Az audio résszel sincs baj, a zenék hangulatosak, és hangok pedig nagyon betaláltak, mind az angol, mind a japán szinkron nagyon üt, remekül érzékeltetve, sőt kiemelve a történet humoros jellegét.

Hibák? Igazából nem sok van. Talán annyi, hogy bizonyos harcok kissé hosszúak, melyben benne van a monotonitás csírája. Ráadásul az ilyen anime-s, humoros anyagok nem mindenkinek jönnek be, hisz aki nem eléggé fogékony, az valószínűleg nem fogja annyira élvezni az anyagot. Nekik inkább a kicsit komolyabb Stella Deust ajánlom. Mindenki más azonban, aki kedveli a tartalmas és szórakoztató stratégiai RPG-ket, nyugodtan megszerezheti. Ha pedig már játszottál NIS anyaggal és bejött, akkor az ajánlólevél már megvan, így semmiképp ne hagyd ki!

Veres Miki
veres.miklos@freemail.hu









MARTIN BESZÓL!

A „Martin beleszól" mindig arról szól, ami abban a pillanatban eszembe jut a játékról, amikor írom. Erről a szép kis japó okosságról az ugrott be, hogy a második körben ilyen stuffokat várnék PSP-re. A gép elbírja, hosszú távú, minőségi szórakozás, kifejezetten hosszú utazásokra termett. Most egy kicsit vegyenek vissza a száguldós-versenyzős témából, és jöjjön az RPG meg a stratégia. FF Tactics-et PSP-re!

MAKAI KINGDOM

NIPPON ICHI SOFTWARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (200KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ igazi nis minőségű program
✕ néha monoton lehet a harc

8 pont

A HOLLÓ VISSZATÉR

SILENT LINE
ARMORED CORE



Már több, mint 8 évvel ezelőtt jelent meg az Armored Core első része, a jó öreg PS1-re. Az eltelt évek alatt sorozattá fejlődött mechás akciójáték igen színvonalassá vált, ma már talán azt is megkockáztathatom, hogy ez lett – némi retorikai túlzással élve – a mechás játékok Gran Turismo-ja. Igaz a sorozat még korántsem tökéletes, de remekül kielégíti a mecha rajongók igényeit. Az új epizód a **Silent Line: Aromred Core 3** címet viseli, és pontosan azt nyújtja, amit elvártam tőle: azaz a sorozatot nem forradalmasítja ugyan, de egyenletesen teljesít, így a rajongók számára biztos választás.

Akik ismerik a korábbi részeket vagy csak szimplán jó az emlékező tehetségük, azoknak biztosan rémlik, hogy mintha már teszteltünk volna egy AC3 című játékot. Valóban így volt, több mint egy éve. A Silent Line tehát tulajdonképpen az előd új sztorival felvértezett változata, azaz folytatása.

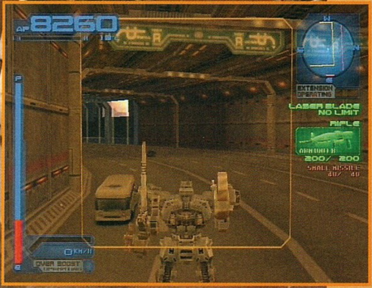


Az előző epizód után játszódó történet ott veszi fel a fonalat, ahol az előző abbamaradt. A Controller bukása után a pusztasággá vált Föld lakhatóvá tétele megkezdődik, ám egy új ismeretlen gonosz tűnik fel a színen. A Föld ismeretlen régióiból feltűnt egzisztenciát csak Silent Line néven emlegetik, aki a legnagyobb akadályává válik a földi békének. Pontos kiléte ismeretlen, így a Raven nevű szervezetre vár a feladat – és így a játékosra –, hogy megoldja a rejtélyt, és megállítsa a Silent Line-t.

Amit mindenképpen meg kell említenem az izgatott rajongóknak, hogy a Silent Line:AC3 teljes mértékben az elődök által kitaposott ösvényen halad. Mindez azt jelenti, hogy semmiféle gyökeres változásra ne számítsunk az előző két részhez (azaz az AC2 és 3-hoz) képest. Ez némiképp kettős dolog, hisz egyrészt ami eddig jól működött azt kár megváltoztatni. Viszont az is igaz, hogy kissé unalmas dolog, hogy már négy éve gyakorlatilag ugyanazt kapjuk. Utóbbi mondat főleg a játékmenetre vonatkozik. A program kezdetén, mindenekelőtt ha még megvan betöltheted, az AC3 mentett állását, így erőseb és jobb mechával (vagy ahogy a játék nevezi AC-vel) kezdhetsz. Ebből mindenesetre az látszik, hogy a készítők is inkább a rajongók ízlését akarták kielégíteni, hisz nulláról kezdve az anyagot bizony elég nehéz dolgunk lesz. Már csak azért is, mert természetesen a játékban a központi szerepet a mechánk fejlesztése játssza. Az elején a GT-s hasonlat egyáltalán nem volt akkora túlzás, mert minden elképzelhető alkatrészt felújíthatunk vagy fejleszthetünk. Vehetünk új végtagokat, testet, fejet, motort és persze ami a legfontosabb, hogy fegyvereket is. Gyakorlatilag abba az irányba fejleszthetjük mechánkat, amilyen típusú játékosok vagyunk. Ha inkább a mozgékonyabb jól irányítható mechákat kedveljük, akkor kisebb és vékonyabb cuccokat kell vennünk, számolva azzal, hogy tűzerőnk kisebb lesz ugyan, de jobban irányíthatunk. Inkább izomból akarunk megoldani mindent? Akkor fejlesszünk valami behemót dögöt, amellyel akár egy ütéssel elintézhető bárki. Mindez csak rajtunk áll! A fentiek fényében talán érthető, hogy a játék eleje nagyon nehéz lett. Az alap mechánk nem valami erős, olyan középutas darab. Ha nincs mentett állásunk korábbról valami fejlesztett izmos robottal, akkor bizony jó pár küldetésben szenvedni fogunk, mire lesz annyi alaptőkénk, hogy javítsunk mechánk tulajdonságain, saját szánk íze szerint. Mondjuk ez a korábbi résznél is így volt, azaz ott is az első néhány óra hatalmas kihívást jelentett, bele kellett rázódni a programba. Főleg a nehézkes irányítás miatt, mely okozhat kellemetlen perceket. Én szeretem, ha egy játékot az első pillanattól kezdve jól tudok kezelni, és nem kell órákat gyakorolnom, hogy belejöjjek. (Sajnos ez egy visszatérő hibája az AC sorozatnak.)







Visszatérve kicsit a fejlesztésekre, ezekhez természetesen pénz is kell, melyhez a küldetések (Mission) teljesítése révén juthatunk. Emellett a történetben is így mehetünk tovább – a sztoriról még mailben is sok tájékoztatást fogunk kapni. Itt meg kell említenem, hogy a misszióból a szokásosak állnak rendelkezésünkre, de hát ebben semmi meglepő sincs, hisz az előző részekben már minden ötletet ellőttek a készítők. A küldetések közben figyelni kell, hogy mennyi lőszert használunk, illetve mekkora sérüléseket szedünk be. Mivel a feltöltés és a javítást levonják a jutalomból, így ha nem vigyázunk akár veszteséggel is zárhatunk egy-egy pályát. Érdemes tehát sűrűn menteni, és ha valamelyik szint nem a kellő nyereséggel ér véget, újrakezdeni az egészet. Minden pálya végén értékelést kapunk teljesítményünkről. A legjobb az S fokozat, ezért extrák járnak. Egyébként érdemes minden pályának valamennyi négyzetcentiméterét megvizsgálni, mert találhatunk rejtett cuccokat! Biztosabb anyagi forrás, igaz nehezebb is az Arena. Mivel itt a sztori szerint virtuálisan kell megküzdenünk az ellenfelünkkel, ezért nyugodtan bele adhatunk apait-anyait, mivel valóságban nem fogy a tartalékunk, így levonás sem jár. A jutalom viszont magas lesz és győzelmeink után, egyre jobb ellenfelekkel mérhetjük össze erőnket, ami növekvő mennyiségű dohány megszerzésének lehetőségét is jelenti.

Így visszaolvasva az eddig leírtakat és összehasonlítva a korábbi AC tesztekkel az a furcsa érzésem támadt, hogy immár harmadszorra írtam le ugyanazt. Ez persze nem az én butaságom, hanem egyszerűen ilyen ez a játék, semmit nem változott az évek alatt. Hogy ez jó vagy sem, azt már kifejtettem.

A változatlanság a grafikára és a zenékre is elmondható. Átlagosan közepes színvonalon mozog mind a kettő, de csak egy árnyalattal jobb, mint a korábbi részek. A mechák viszont nagyon jól néznek ki, látszik, hogy hozzáértő ember tervezi őket. A látványvilág és a stílus ebből következőleg a helyén van.

Az anyagot lehet akár négyen is nyomni, i-Linken. Kérdés, hogy vajon az újabb szériás PS2 tulajok, mit kezdenek ezzel, hisz azokon nincs i-Link bemenet? Vagy másképpen is lehet linkelni PS2-ket? Ha valaki tudja választ, legyen oly kedves és dobjon már egy mailt.

A végső konklúzió meghozatalánál kicsit nehéz helyzetben vagyok. Mindenképpen szerezzék meg a sorozat rajongói, mert biztos, hogy nem fognak benne csalódni. Mások azonban, akik csak most ismerkednek ezzel a mechás témával, talán tegyenek vele egy próbát, és csak utána döntsenek.

Veres Miki
veres.miklos@freemail.hu

SILENT LINE: ARMORED CORE

FROM SOFTWARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (80KB)
analóg irányító (dual shock), i.link

✔ újabb küldetések és kihívások
× inkább csak rajongóknak

7 pont

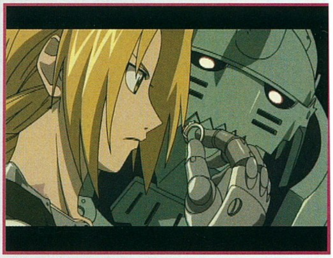
MARTIN BELESZÓL!

Nézzük csak meg, mik az újdonságok a játékban: 200 új mech alkatrész, egy új belső nézet, 4 játékos team vagy 2 vs. 2 meccsek, új arénák. Én azt mondom, megszállottaknak mindenképpen (ha a GT sorozat tuningolós részének vannak rajongói, ennek miért ne lennének?), de ha ez lesz az első robotos game, amit kipróbálsz, akkor sem fogsz csalódni – ha igen, tovább már nem is érdemes erőltetni...

Esőben Edward fiam, vedd fel a Full Metal Jacketet!

Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir







Vége van a nyárnak, hűvös szelek járnak, nagy bánata van a cinege madárnak… Na jó, nem fogom versbe önteni az **FMA** cikkemet, pláne nem egy ilyen depisbe, ahol szegény cinege madárnak a köcsög Varjú Varga Pál nem ad cipőt, hanem a zsíros ügyfelekkel foglalkozik, mint a daru, gólya meg a bölömbika. Én a cinege helyében nem búslakodtam volna, hanem hívom a haverjaimat és a varjú csőrét feldugom a saját kloákájába, de hát ez az én hozzáállásom az ilyen problémákhoz.

Az Elric testvérek sem éppen visszahúzódóak, ha valami gond van, bár a fiatalabbik – aki a lovagi páncélba zárva várja, hogy megtalálják a Bölcsek Kövét – óvatosabb mint a hirtelen haragú bátyja, akit még mindig azzal lehet a legjobban felhúzni, ha a méretére tesznek megjegyzéseket. **(Nem fordítva? Martin)** A játék második része olyan helyen kezdődik, ami az anime-t ismerők lelkében nosztalgikus emlékeket ébreszt, mert Liorban, a sivatagi városban találkoztak a testvérek először az első részben. Most azonban valami fura van a levegőben, amit Alphonse meg is jegyez, mire Edward azt mondja, úgy hallotta, itt a többség a Napisten, Leto követője. A csodákat a prófétája teszi, ám igen valószínű, hogy a háttérben az alkímia működik. Megjegyzem, ez napjainkban is így van, mert az általam látott vallási csodák hátterében általában a hipnózis valamelyik fajtája volt érezhető (a hallott csodákra meg nem adunk, hiszen a hiszékenységnek is van határa). Ám nem ez a becsapás teszi érdekessé a dolgot Ednek, hanem az, hogy feltámasztásos csoda is történt, aminek pedig köze kell lennie a bölcsek kövének, amit annyira keresnek, hiszen ezáltal tudja csak visszakapni Al a testét, ő pedig a feláldozott kezét, ami helyett most a legfejlettebb páncélzat, az automail működik! Fel is kerekednek a kis lacikonyhából, ahova beültek enni (mármint csak Ednek kellett némi tápanyag ugyebár), de Al a behemót testével leveri a rádiót, amin az előbb éppen a szokásos vallási agymosás szöveg ment, a tulaj pedig teljesen kétségbe esik, hogy most mi lesz vele. A fiúk persze simán visszaállítják az eredeti állapotába alkímiával, viszont ez felkelti olyanok érdeklődését is, akiknek feladatuk megakadályozni olyanok bejutását a városba, akik leleplezhetik főnökük, az emberfeletti szent próféta istenember csalását (ez miatt félnek korunk csodatévői is a bűvészektől és a hipnoterapeutáktól, mint a tűztől). Így hát a testvéreket kis fogadóbizottság várja a templom felé vezető úton, akiknek a vezetője azt mondja, semmi személyes harag nincs, de neki követnie kell Leto parancsait vakon és feltétel nélkül. Ez most azt jelenti, hogy a felfegyverzett szent biztonsági szolgálat laposra szeretné verni a két persone non grata-t, viszont ez már a betanításos része a játéknak, és a játékoson múlik az, hogy ez ne sikerüljön nekik…

Bár a játékot csak azoknak ajánlom, akik tudnak angolul és ismerik az eredeti rajzfilmeket is, valamint van külön tutorial pont a főmenüben is, de azért nagyjából leírom az irányítási lehetőségeket, hátha nem világos és egyértelmű valamelyik, bár 80%-a ismerős lehet az első részből is. Az alap harchoz csapkodni a Négyzettel tudunk, ami jelentheti az automail kezünket vagy egy materializált – transzmutált fegyvert is. A fegyverhasználatnak viszont nagyobb hatékonyságot a Háromszög bevonásával tudunk adni, főképp, ha kombináljuk a Négyzettel, ami jó kis kombók ráverését jelenti az ellenfelekre. Néha ilyen kombózásoknál az Xbox-os „Dzséd Empájör" jutott az eszembe, mikor végigkombóztam hat métert, miközben az ellenség már rég kitért az utamból. **(Hé, te játszottál egy X-es játékkal, vagy csak olvastad a cikket? Martin)** Az ugrás használata is jó harc közben, de inkább a védekezés azon fajtájánál érdemes az X-et nyomni, ha valaki olyat nyom ránk hogy repülünk pár métert, ugyanis ilyenkor ha jól időzítünk, Ed nem marad a földön fekve, hanem rögvest talpra ugrik az esésből, és már lehet is vele eszközölni az ellentámadást. Az ellentámadásnak viszont megvan a jobb módszere is, amikor jó időben nyomjuk le a védekezés (R2) gombot, pont amikor ütés vagy rúgás érne minket, amivel ilyenkor igen nagyot sózunk a védekezésképtelen ellenfélre, szóval ezt a mozgást gyakoroljuk be jól. Az R2-vel még lehet ügyeskedni például oly módon is, hogy futás közben lenyomva gurulunk egyet a földön, szóval a jó harci stratégiát mindenki kialakíthatja magának. Sőt, védekezni lehet az előző részben megismert kőtömbbel is, amit a Kör gombbal tudunk magunk elé növeszteni, és jó ideig blokkolni vele a támadókat, esetleg ráugorva feljutni egyes magasabban fekvő helyekre. A magasba jutáshoz már kérhetjük tesónk segítségét is, akit odahívva az R1-gyel, feldob minket a levegőbe, amit jól szemléltet a templomban majd a játék, amikor a főcsarnokban üldözzük a menekülő hamis prófétát. Persze a pusztakezes harc nem javasolt, hiszen rendelkezünk a csodás alkímiai tudással, ami jóval hatékonyabb lehetőségeket rejt magában. Véleményem szerint ez túlontúl hatékonyra sikerült, mert úgy a játék első harmadában nem nagyon volt olyan helyzet, amiben igazán nyomorgatva éreztem volna magamat, vagy használnom kellett volna valami életerő visszatöltő italt, mivel maximum visszamentem a Save ponthoz, ami mentésnél maximumra hozza mindkét srác egészségét. Szóval, a játék kezdetén már él az L2 gomb, ami egyelőre nem jó semmire, maximum az adott fegyver eldobására, amit az L2 és közben a Négyzet gombokkal tudunk eszközölni. Viszont előrehaladásunk folyamán Edward szépen megtanul bizonyos fegyver-transzmutációkat, és így lándzsát (L2+Háromszög), kardot (L2+X) és pörölykalapácsot (L2+Kör) képes teremteni a földből, amikhez persze saját kombórendszerek társulnak, de ezeket majd mindenki nézegesse ki a tutorial menüből. Ezek a fegyverek főleg olyankor tesznek jó szolgálatot, amikor nincs olyan tárgy a közelünkben amiből fegyvert gyárthatunk, vagy már elhasználtuk azokat.

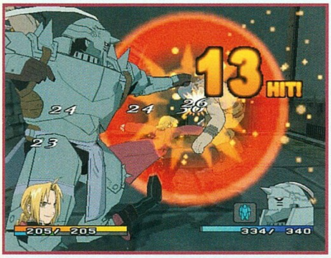


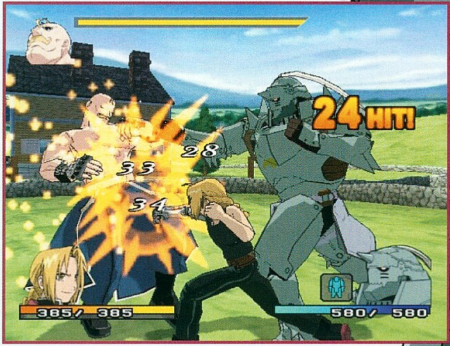


Ezzel rá is térnék a legjobbra, a tárgyak átváltoztatására! Ezt ismerhetik azok, akik az első részt is nyomták vagy látták a filmeket, és szerintem egy komolyabb fantasy vagy egyéb kalandjátékba is nyugodtan be lehetne építeni a rendszert. A transzmutáció használata egyszerű, hiszen ha erre alkalmas dolog van a közelben, akkor akörül egy kört láthatunk, amin belül tartózkodva a Kör gombra nem a kőtömb kerül elő, hanem az adott cucc változik át valamiféle fegyverré, amik meglehetősen változatos formában materializálódnak. Van automata működésű, mint a porszívó, ami magához vonzza az ellenséget és ott is tartja, vagy a szétfutó robbanós patkányok. De vannak olyanok is amiket mi használhatunk, például gépfegyver, nyílvető, ágyú vagy kis munkagép amin láncol lógó acélgolyó van, de dobálni való bombákat is szerezhetünk magunknak. Sajnálatosan a lőfegyverek muníciója véges, de szerencsére nagyon sok úgy-



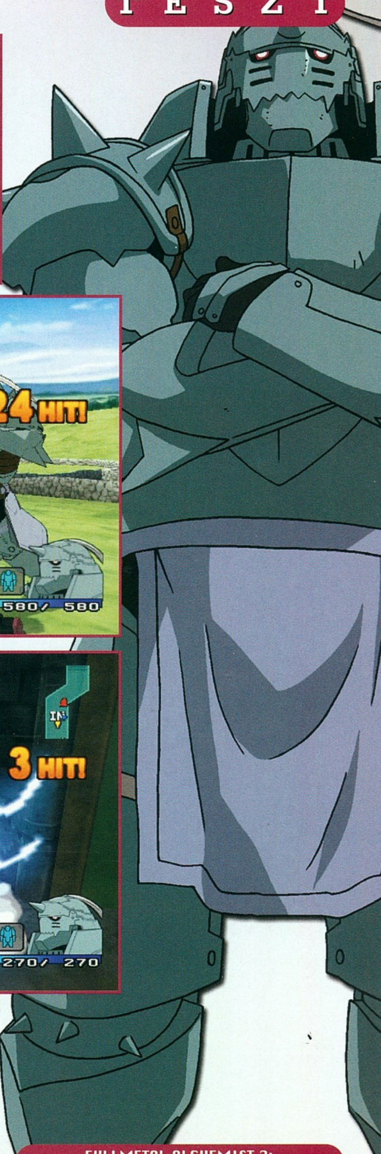












nevezett reloadert találhatunk a pályákon, vagy gyárthatunk a kimerült fegyverekből (ez ugyanúgy megy mint a transzmutáció, csak ilyenkor nem új fegyvert kapunk hanem valamilyen csomagot), amikkel újratárazhatunk. A kedvencem mindezek között a bumeráng volt, amit elhajítva jó távolra repül, az útjában mindenkit sebez, és vissza is jön, tehát nem kell állandóan újat és újat keresni. Meg különösen tetszett még a vaskerítésből gyártható hatalmas acélgolyó, amivel tekézni lehet, vagyis ha megütjük, akkor össze vissza gurul, bár ezzel nem árt vigyázni, mert a két fiút is a földre dönti, nem válogat. Egyes helyeken direkt úgy lett kialakítva a tér, hogy külön logikai játéknak éreztem azt, hogy hány ellenfelet tudok leütni a golyóimmal.

Természetesen minden átváltoztatott eszköz hatékonysága növekszik a mi alkímia értékünk nagyságával, ami máris a fejlődési rendszer bemutatását vonja maga után. Ez a szokásos szintlépős módszerrel történik, amihez bonusz pontokat kapunk, és ezeket bölcsen elosztva a támadás, védekezés és életerő között keményednek a karaktereink is. Viszont mivel két főhős van, így a pontokat is kétfelé kéne osztani, aminek sok értelmét nem látom, mivel Al a páncéljában úgyis sokkal erősebb nálunk, és meghalni sem tud, maximum a földön fekszik egy kis ideig, míg oda nem megyünk felkelteni a Kör gombbal, vagy ezt meg nem teszi ő maga. Persze mindenki maga dönt, de én zsugori módon csak Ednek osztottam a pontokból, hiszen csak nála van meg az Alc érték, ami a fent ecsetelt hatékonyságot jellemzi. De szerencsére nem merül ki ebben ez a képesség módosítgatós dolog, mert különféle tárgyak viselése kihat az értékeinkre is változatos módon. Ezeket vagy ládákban leljük meg, vagy kapjuk másoktól, de a jobbakat a boss-szinteket értékelő pontjaink után vehetjük birtokba attól függően, hogy milyen gyorsan, milyen kombókkal stb. csaptuk szét a főellenséget. Karaktereinket persze nem aggathatjuk tele páncélokkal, gyűrűkkel meg egyebekkel, mivel csak két-két slot van az ilyesmikre fenntartva, de mivel ez nem valami túlbonyolított RPG, azt gondolom ennyi pont elég is. Természetesen nem csak ilyesmiket gyűjtögethetünk, hanem többé kevésbé elrejtett kristályokat is, amikkel a galéria bonusz anyagait nyithatjuk ki megtekintésre. Ám sokkal eredetibb dolog az a hat kismacska és Ophelia, akiket meg kell mentenünk, és második végigjátszáskor ha odamegyünk hozzájuk a Broken Angel (ez az első rész címe volt) boltnál a szökőkút bal oldala felé Liorban, akkor hat nyávogni fog, de Ophelia mindig más állathangot ad ki! A kisállatokat ráadásul használhatjuk is, mint a tárgyakat az equippel.

Ennyi lenne hát a tárgyilagos információ a játékról, jöhet a szubjektív rész. Az orrváladék viszont most marad a helyén, mert fikázni nem fogom a Fullmetal Alchemistát. A történet tökjó, a grafika tökjó, a hangulat tökjó, szóval ez egy tökjó játék – annak, aki anime szerető vagy ismeri őket a sorozatból. Másoknak sajnos az egész töxar lenne, ha játszanának vele, de én most megkímélek ettől mindenkit, aki nem kedveli eme stílust. Én sem vagyok az a nagy rajongó, és magamtól nem nyomnék ilyesmit egy jó FF akárhány helyett, de nem éreztem a kényszerű tesztelés súlyát a vállamon, hanem nagyon jól elvoltam a gaméval. Kezelhető, változatos, érdekes és humoros a történet, a grafika sem rángat vagy lassul be akárhány ellenfél is mozog a látóterünkben, csak egyedül a kamera izé néha, de szerencsére van reset gomb rá. Hajrá Elric tesók!

Fullplastic Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Amikor sok-sok évvel ezelőtt megjelentek az első SNES és MD tesztek a KByte-ban, bekerült a köztudatba a fogalom: mangából vagy animéből készült játék. Akkor a játékosok 95%-a nem látott még sem mangát, sem animét. Manapság már komoly rajongótábora van hazánkban a híresebb filmeknek, és ennek egy a titka: hogy már nálunk is vetítik őket, sőt, sok helyen már van kifejezetten anime csatorna is. Ki tudja, talán rövidesen megismerhetjük az Alkimisták mozgóképes világát is?

FULLMETAL ALCHEMIST 2: CURSE OF THE CRIMSON ELIXIR

SQUARE ENIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (300KB)
analóg irányitó (dual shock)

✔ nagyszerű anime feldolgozás, jó történet!
✕ az elején kissé könnyű.

6.5 pont









A z egyszerű játékos szempontjából nézve nincs is hálátlanabb feladat egy **Romance of the Theree Kingdoms** játék tesztelésénél. Ezeknek az anyagoknak ugyanis a legnagyobb előnye egyben a legborzasztóbb hátránya is. Konkrétan arra gondolok egy ilyen történelmi-stratégiai alkotásba belekezdeni hatalmas *szenvedés*. Az elején az ember csak tétován lépked a tucatnyi menüben, és órákig olvasgatja az oktató Tutorial részeket, közben próbál kiigazodni, és a valós, élvezetes játékba még bele sem tud kezdeni. Mindez a ROTTK legújabb, tizedik részére hatványozottan igaz, akár napokig is eltarthat, míg teljesen felderítjük valamennyi lehetőség pontos funkcióját. Így a kezdet nem lesz túl egyszerű, ám ha a nehézségeket leküzdöttük, akkor igazán élvezhetjük a játék által nyújtott örömöket.

TÖRTÉNELEM, REGÉNY, JÁTÉK

Itt az újság hasábjain már sokat meséltünk nektek a *Koei* történelmi játékairól, és ezek hátteréről is. A cég legjobban kedvelt témája a Kína ókora, azon belül is a Kr.u. 184-280 szakasza, azaz a Han dinasztia bukása és a Három Királyság kialakulása és azok egymás elleni harcai. Erről a korszakról már mindent elmondtunk a korábbi számainkban, így aki rövid történelmi összefoglalóra vágyik, az lapozza fel 53-as számunkat. Ha esetleg részletesebben is érdekel a dolog, akkor érdemes megnézni *Jacques Gernet: A kínai civilizáció története* című művét, ott elég részletesen lehet tájékozódni a kor eseményeiről.

Egyébként maga a Koei a játékhoz az ihletet nem történelemkönyvekből merítette. A dolog pontos forrásához egészen a XIV. századig kell visszamennünk. Ekkor élt ugyanis a híres kínai író, Luo Guanzhong. Az ő nevéhez fűződik a Romance of the Three Kingdoms című regény, mely alapot szolgáltatott a Koei-nek a játékhoz. A játékhoz, mely immár 17 éves múltra tekint vissza. Még 1988-ban NES-re adták ki az első részt, majd a másodiktól kezdve (melyből volt NES átirat is) áttértek a SNES-re és ott is maradtak egészen az ötödik részig. A hatodik ugyanis már PlayStationre jött (ezen felül a negyedikből is készült PS átirat), majd a hetedik résztől kezdve immár PS2-re jelenik meg ez a hosszú és színvonalas sorozat.

FEJES A MÉLYVÍZBE

Ahogy arra utaltam az elején, a ROTTK X kezdete nem lesz a legegyszerűbb, bizony sok-sok türelmet igényel az első néhány óra, mire megbarátkozunk a rengeteg lehetőséggel és kötelezettséggel. Annyi minden van, hogy azt nem is tudom ide sűríteni, inkább egy általánosabb jellemzést szeretnék adni. A Tutorial tájékozatókat azonban feltétlenül nézzétek meg, mert sok-sok dolgot tanulhattok!

Már a főmenü is sok érdekességgel szolgál. Először is készíthetsz magadnak tábornokot. Még arra is van lehetőség, hogy áthozhatod a kilencedik részből a mentett állásodat, így sokkal több szereplő közül választhatsz. Találhatunk egy Gallery opciót is, ahol a játékban szereplő tábornokokról olvashatsz részletesebben, de a filmeket is megnézheted.

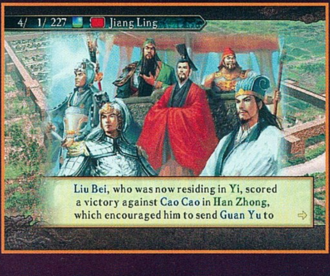
A játék kezdetén először is kilenc korszak közül választhatsz. Mindegyik a Kr.u. 184-280 között lezajlott jelentős események feldolgozására törekszik. Egyébként észrevettem, hogy a stuffban sokkal több történelmi, de ami a legfontosabb, kaland elem van. Utóbbi annak köszönhető, hogy az anyag talán jobban épít az eredeti regényre, mint elődei. Persze olyan események is szerepelnek szép számban, melyek valóban megtörténtek. Ezzel a cucc sokkal történelmibb színezetet öltött és a regényre is jobban hasonlít. Az egyetlen kakukktojás a kilencedik misszió, mert az nélkülözi a történelmi realitást, ugyanakkor szórakoztató, hogy bármelyik tábornokot kiválaszthatjuk. Igaz ezt a küldetést elő kell hozni.

A korszak kiválasztása után meg kell adnunk, melyik parancsnokkal akarunk lenni. Ez egy igen lényeges pontja a játéknak, gyakorlatilag a fél újságot meg lehetne tölteni az ehhez kapcsolható dolgokkal. A tábornokoktól függ ugyanis, hogy a stuffban milyen lehetőségeket tudunk használni. Talán a leglényegesebb, hogy officerünk milyen rangban (Rank) tartózkodik. Ezek szerint – erősségi sorrendben – lehet Vassal, Prefect, Viceroy, Sovereing vagy Free is, utóbbi esetben teljesen szabadúszó státuszt jelent, azaz oda megyünk, ahova épp kedvünk tartja. A Sovereing fokozatot a legizgalmasabb, hisz akkor gyakorlatilag azt csinálunk, amit akarunk. A többi fokozatban kissé korlátozottabbak a lehetőségeink, több a kötöttség. Érdemes mindegyik rangot kipróbálni. Menetközben egyébként lehetőség lesz fokozatot váltani, bizonyos feltételek teljesítése után. Van még egy rang, ez a Rouge. Mindez egyfajta szabad vándort jelent, még nagyobb szabadsággal, mint a Free. Ilyenkor szabadon mászkálhatunk Kínában, embereket vehetünk fel, sőt el lehet foglalni üresen hagyott városokat, mely onnantól az otthonunk lesz.

Fontos szempont, hogy leendő parancsnokunk milyen ability-kkel, azaz tulajdonságokkal bír. Ezekből rengeteg van, a hadsereg irányítási képességtől kezdve (WPN) az intelligenciáig minden. Minél jobbak az értékek annál erősebbek vagyunk.

Miután megvan a megfelelő tábornok, több dolgot megadhatunk. Először is el kell döntenünk, hogy milyen nehézségen akarunk nyomulni (Difficulty). Lényeges a Mode is, melynél ha Historical pontot állítjuk be akkor a regény eseményeit nyomhatjuk végig, míg a Fictional esetében ilyen kötöttségek nem lesznek. Ehhez kapcsolható az Events rész, mellyel a fent említett könyvben történt átvezető jeleneteket kapcsolhatjuk ki vagy be. Lesz még egy opció, amit az elején kérdőjel takar. Ezzel tábornokunk éltét hosszabbíthatjuk meg. Nem elhanyagolható szempont a parancsnokunk kiválasztása előtt, hogy mely királyságból fogjuk kezdeni az anyagot. Lehetőség van rögtön országot, sőt várost is szelektálni.















Miután megvan minden beállítás, elkezdhetjük az anyagot, nézzük is milyen lehetőségek állnak rendelkezésünkre.

PARNCSOK

Kezdéskor rögtön egy városba kerülünk, ahol csak úgy ránk szakadnak a lehetőségek.

Minden városban szabadon mozoghatunk, és sok-sok dolgot tehetünk. Általában érdemes benézni a kocsmába, vagy bazárba, mert ott mindig lehet érdekes dolgokat találni. Ha meglátogatunk a fent említettek közül egy helyet, az Interact pont alatt léphetünk kapcsolatba a helybeliekkel. Így lehet találni más tábornokokat (Observe), akikkel ha beszélünk, rávehetjük őket, hogy csatlakozzanak. Ha a bizalmuk még nem túl erős irányunkban, akkor ajándékokkal (Gift), egy baráti iddogálással (Drink) erősíthetjük azt – az iváshoz kell lennie nálunk alkoholos italnak. Bizalom nélkül semmire nem megyünk, tehát erre gyúrjunk rendesen. Később tanulni is lehet a többi parancsnoktól (Learn). Alkalmazni is tudod a megtalált parancsnokot az Employ utasítással, persze ehhez megfelelő bizalmi index kell.

Minden városban központi hely a kocsma (Tavern), főleg akkor, ha Free rangban vagyunk. A kocsmákban küldetéseket vállalhatunk, értékes jutalmakért cserébe. Itt lehet különböző pletykákat is meghallgatni, melyekre érdemes odafigyelni. Más idegen városokban még agitálásra (Agite) is lehetőség van, ezzel lázítva a lakókat az aktuális uralkodó ellen.

A városokban többféle boltot is találunk (Bazaar, Market, Blacksmith, Machine Yard, Shipyard). Itt cuccokat vehetünk, vagy épp fejleszthetünk, mint például a kovácsnál. A Machine Yardon fegyvereket, míg a Shipyardon hajókat gyárthatunk.

Persze mindezekhez pénz kell, ami csak stabil gazdaság működése esetén teremthető elő. A gazdaság alapja pedig nem más, mint a föld, azaz a mezőgazdaság. Gyakran kell tehát látogatni a Farmlandokat és fejleszteni, élénkíteni az ott folyó munkát. Persze nem csak a pénz elteremtése miatt fontos a mezőgazdaság, hanem a kaja miatt is, ha ennivalóból hiány van, akkor előbb-utóbb lázadások fognak kitörni és hadseregünk is megtagadja a parancsokat, sőt lázad. Egyébként pénzt még a Marketekből is lehet szerezni, méghozzá a kereskedelem (Trade) fejlesztésével.

MARTIN BELESZÓL!

A ROTTK sorozat tízedik része nem más, mint a klasszikus Civilization keleti környezetbe helyezett klónja. Mostanra a sorozat elérkezett oda, hogy minden benne van, ami egy társadalom-szimulációs (vagy hogyan hívják ezeket a stuffokat?) programban benne lehet. Újítás, hogy az egyjátékos mód egyes történései direktben a híres regényből vannak átvéve. A kiadó 650 különböző játszható karaktert ígér, plusz 110 szabadon kreálhatót. Komoly game komoly gamereknek.

Ha megvan a stabil gazdaság, figyelmet kell fordítani a politikai életre is, mely szoros összefüggésben van a hadsereggel, hisz a viták nagy része fegyverrel dől el. Ebből a szempontból a központi hely a Castle és a Council. Itt lehet gyakorlatilag az összes katonai életet érintő kérdést meghozni, rangtól függően. Mikor támadni akarunk, a March funkcióval láthatunk neki a készülődésnek. Ezen belül a Battle opcióval rögtön akcióba lendülhetünk, míg a Build paranccsal bázist építhetünk valahova a térképre. A Tansporttal nyersanyagot (kaja, pénz) szállítmányozhatunk. Később még egyéb parancsokat (Campaign, Rouge) is használhatunk.

Döntő fontosságú kérdés katonáink hűsége, melyet a Discipline parancsokkal lehet erősíteni. Adhatunk parancsnokainknak pénzt vagy ajándékot, de el is vehetjük tőlük, sőt fel is menthetjük őket a szolgálat alól.

Elég magas poszton fontos lehet az Appoint parancsok, mert ezekkel kinevezhetünk városainkba elöljárókat. Településeink vezetőit aztán szabadon cserélgethetjük vagy küldözgethetjük. Nagyon fontos, hogy jó és alkalmas vezetőket találjunk a posztokra.

Maradtak még egyéb lényeges parancsok is. A Deliberate azért figyelemre méltó, mert a város lakok bajait hallgathatjuk meg. Erre érdemes odafigyelni. Ehhez kapcsolható a Guardhouse szerepe. Itt törvényeket és parancsokat hozhatunk. A törvényeink (Order) erejének hiánya, lázadásokhoz, zavargásokhoz vezethet. Az őrséget mindenképpen fejleszteni kell már csak, a betolakodó kémek miatt is.

Ha már az emberekről esett szó, figyeljünk az iskolákra (Schools). Itt ugyanis parancsnokunk tulajdonságait fejleszthetjük. Ez azért fontos, mert bizonyos parancsok csak megfelelő fejletségi szint után jönnek elő. Egyébként nem csak az iskolákban fejlődhetünk, hanem a csatatéren is. Iskola után jól jön a pihenés, amit otthonunkban (Home) tudunk megtenni. Itt egyéb dolgokat is tudunk tenni, lemondhatunk, vagy saját sereget fejleszthetünk.

A Vault opcióval pénzügyi helyzetünket rendezhetjük, felhasználva a város kincstárát. Nem csak kivehetünk, hanem el is helyezhetünk ide pénzt. Csak óvatosan a sikkasztással!

A Betray, ahogy a neve is utal rá „árulást" jelent. Ezekkel a parancsokkal fellázadhatunk, dezertálhatunk. Lényege, hogy megdönthetjük az aktuális uralkodót és átvehetjük az irányítást. Ehhez persze sok-sok támogatóra van szükség. A dezertálásnál más szolgálatába állhatunk.

További lehetőség, hogy a Visittel más városokba látogathatunk, míg a Serve paranccsal (csak Free rangban) szolgáltba állhatunk egy uralkodónál.

Érdemesebb tanulmányozni a Diplomacy parancsokat. Ezzel kapcsolatunkat javíthatjuk más államokkal és városokkal. Lehet ajándékot, pénzt küldeni, köthetünk szövetséget, de fel is bonthatjuk azokat. Ezen kívül átállíthatunk egységeket a mi oldalunkra.

Érdemes diplomáciai módszerekkel is próbálkozni a problémák rendezésében. Mikor ez nem megy, jöhetnek a fegyverek. Hadseregeink irányítása hasonló az előző részekben megszokottakhoz, csak több dologra kell tekintettel lenni. Először is a Barrackban ajánlatos elvégezni az előkészületeket mielőtt harcra kerülne sor. Itt fel lehet venni új egységeket, de fejleszthetünk is. Nem árt ügyelni a védelemre, így többek között városunk kapuját (Gate) is meg kell erősíteni.

A csaták körönként mennek, képzeletbeli négyzethálós terepeken. Csapataink egységekre oszlanak mindegyik eltérő tulajdonsággal. Összesen három fajta csatával találkozhatunk. Lehet síkvidéki harc, várostrom vagy városon belüli csata. Figyelni kell arra, hogy általában 30 napos limitet állapítottak meg a készítők a harcok rendezésére. Ez alatt kell győzelemre vinni egységeinket vagy sikeresen védekezni. A különböző harci parancsok ismertetésétől most eltekintek, nem egy nagy ördöngösség, csak figyeld a Tutorialt. A sima harcokon kívül hadjáratokat (Campaign) is szervezhetünk.

ÉRTÉKELÉS

Mint látható a ROTTK X egy nagyon összetett anyag melyben sok-sok lehetőség rejlik. Ha bele lendülünk, akkor hetekig eljátszhatunk vele anélkül, hogy unalmassá válna.

Csak azt sajnálom, hogy grafikailag még mindig nem sikerült egy rendes PS2-es színvonalat megütni, illetve a többjátékos mód hiánya is érezhető. Utóbbi már visszatérő hiba a ROTTK játékoknál. A zenék viszont jól sikerültek, amolyan keleties, kínaias jellegűek.

Én azt ajánlom, hogy ha egy kellemes történelmi-stratégiai anyagra vágysz, és nem riaszt el, a tény, hogy az első néhány nap játék csak a tanulás jegyében fog telni, akkor mindenképpen szerezd meg. Akik pedig korábban is kedvelték a sorozatot azoknak egyenesen kötelező.

Veres Miki
veres.miklos@freemail.hu

ROMANCEOF THE THREE KINGDOMS X

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

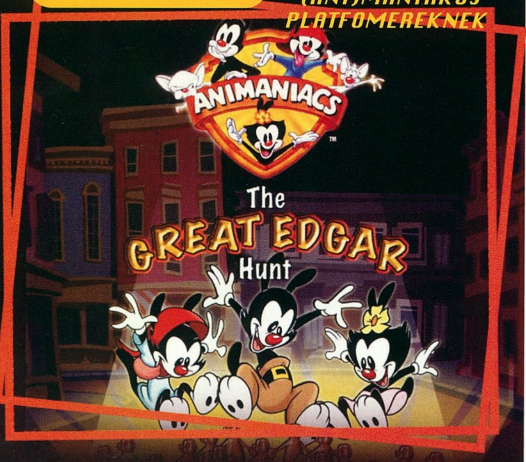
grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (1800KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kellően összetett
× bele kell lendülni, nincs multi

7.5 pont

LEGFÖLJEBB (ANI)MÁNIÁKUS PLATFOMEREKNEK



Valószínűleg a világ bármely nagyvárosának csatornahálózatát egy pillanat alatt gallyra lehetne vágni azzal a töméntelen sok Hollywoodból importált és játékká konvertált adaptációs szeméttel, mellyel nap mint nap találkozunk kedvenc konzolunkon – mondjuk oly módon, hogy adott esetben adott város különböző stratégiai pontjain egyszerre húzzuk le őket a WC-n – de hát kinek is jutna eszébe ilyesmi. Hacsak nem azoknak az ártó szándékú szuperintelligens (és extragonosz) hibridmutáns űrpatkányoknak, akik a bolygónk ellen régóta tervezett inváziójukat eme látványos és kétségkívül hatásos akcióval nyitnák meg, de szerintem most elkalandoztam.





Az **Animaniacs: TGEH** egy a sokból (mármint szemétből), viszont önmagában teljesen ártalmatlan. A Warner Bratyeszok egyik jól ismert rajzfilmsorozatának megkonzolosításáról van szó, ám esetünkben nemcsak a játék, de az originális sem éppen a legjobbak közül való. Ebben többnyire három meghatározhatatlan fajú lökedék dilizik, akik idejük nagy részét debilis csínyek kiagyalásával és véghezvitelével töltik, miközben még testvérek is. Hatékonyságukhoz nem fér kétség, hiszen nemcsak rajzolt, de hús-vér figurákat is sikerrel bosszantanak fel – példának okáért engem. A maguk módján persze szeretni valóak, bájosak, kedvesek, sőt, még szórakoztatóak is, de ezt most csak azért mondom, hogy senkit ne bántsak meg.

A játék során annak lehetünk tanúi, ahogyan ez a három kis kretén kísérletet tesz arra, hogy felkerekedvén észvesztő kalandok közepette rátaláljon a konzoltörténelem legnagyobb platformhőseire és a velük megvívott nemes párbaj során – még ha hajszállal alul is maradnak – kultfigurákká magasztosuljanak. Ez azonban olyannyira nem sikerül nekik, hogy most nekem kell szégyenkeznem helyettük. A nagyoknak legeslegföljebb a lábnyomaival találkoznak, de például a cipőjükkel vagy az alsógatyájukkal már nem, kalandjaik pedig nemhogy nem észvesztőek, de messzemenően kijózanítóan hatnak. Egyedül azért nem haragszom erre a negyedtucat kupacra, mert a szánalmam erősebbnek bizonyult irántuk.

Klasszikus mászkálás egymásból egymásba nyíló fő- és mellékpálya rendszereken, illetve az ezeken való hagyományos gyűjtögetés (szobrocskák, érmék, anyámkínják) és minijátékok teszik ki a „játékélményt". Miközben az eredetiségvizsgálaton hamar elbukik a dolog, némi színt azért hoz a három figura eltérő speciális tulajdonsága, na meg a fokozatosan előkerülő használati tárgyak listája, melyek segítségével a már bejárt területeken eddig elérhetetlen helyekre juthatunk, korábban megoldhatatlan feladatokat teljesíthetünk (pl. búvárpipával víz alá). A koncepció jó, a megvalósítás gyopár: kamerakezelési hibák, irányítási nehézségek, és folyton-folyvást az „ezer helyen láttam már, ezerszer jobb kivitelben" élménye szürkíti az összhatást.

Összességében a teszt során annyi történt, hogy a játékkedvnek legalább a csírája kihajtott bennem, minthogy azonban végső soron a játék maga is csak egy csíra, a mag fejlődése ezen a ponton megállt. Csak kezdőknek és kisebbeknek ajánlom, netalán megszállottaknak – lásd a címsort. Na most, ha mindezek után valamilyen okból megvennéd a játékot, ámde később mindenáron meg akarnál szabadulni tőle, egyre dologra nyomatékkal megkérlek: bolygónk érdekében a WC-n semmiképpen se húzd le! Simán dobd csak a kukába! (Esetleg őröld atommá és hasznosítsd csillámporként.)

samatőr
samu@punkass.com

ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT

IGNITION ENTERTAINMENT

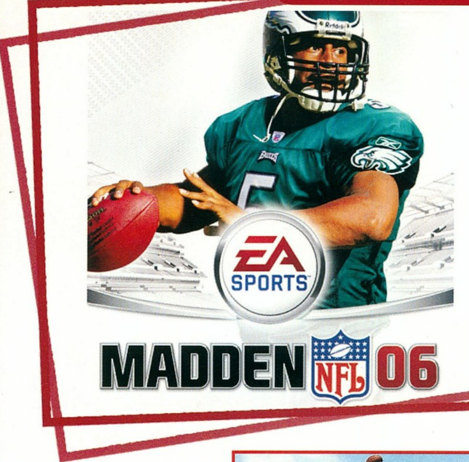
MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

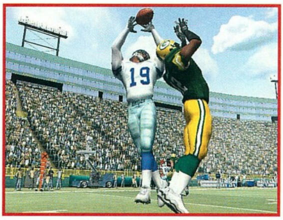
1 Játékos
memóriakártya 8mb (68KB)
analóg irányító (dual shock)

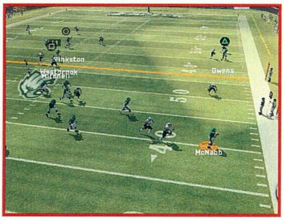
✔ az bohókás animániákok (vagy mik) bandicoot nyomdokain lépdelnek...
× ...majd megtalálják rég eldobott fogkeféjét és használni kezdik

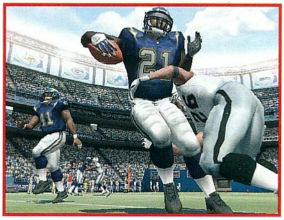
4 pont



Mire a szeptemberi szám megjelenik, odaát az új hazában már javában elkezdődött az idei NFL szezon, ami nekem például azért is tartogathat extra izgalmakat, mert végre az elejétől kezdve végigkövethetem a teljes szezont, hiszen a Sport 1-en, és Sport 2-őn folyamatosan lesznek minden héten NFL közvetítések. Idén már volt egy olyan megjelenésünk, amiben három különböző NFL játékot is felboncoltunk, és ahol már igencsak kiveséztük a játék szabályait, és a játékkal kapcsolatos tudnivalókat, úgyhogy ettől most eltekintek, már csak helyhiány miatt is.







A 2005-ös NFL-hez képest több kisebb különbséget is felfedeztem, de először inkább kezdjük az EA által is reklámozott újdonsággal, ami a frappáns Vision & Precision nevet kapta. Ez az új technikának a labda eldobásakor van jelentősége, egyfelől nagy segítség a szabad csapattárs megtalálásánál (a pálya azon része megvilágosodik, amerre nézzünk), illetve sokkal finomabban, irányítottabban passzolhatunk. Ez idáig ugyanis csak a sima passzolás lehetősége volt adott, most viszont a digitális kereszt négy irányával szabályozhatjuk, hogy magas, alacsony vagy oldalirányú passzt szeretnénk dobni. Lehet, hogy ez nem hangzik túl nagy újításnak, de már az első meccsek alatt meg fogjátok tapasztalni, hogy mekkora haszna is van valójában.

Újdonság még, hogy ezúttal játszhatunk már online is, és van egy új opció is, az NFL Superstar, ahol egy teljesen ismeretlen figurából faraghatunk NFL szuperjátékost. Minden tulajdonságát mi alakíthatjuk ki, az otthonától a hajviseletéig, és a menedzselési feladatokat is nekünk kell ellátni. Kifejezetten jó ötlet, hogy nem csak egy saját készítésű manuszt terelgethetünk az NFL stadionok zöld műfüvén, hanem akár át is másolhatunk egy szereplőt a hamarosan megjelenő NFL Street 2-ből, vagy az NCAA 2006-ból is.

Ezzel a két bekezdéssel asszem' fel soroltam a lényegi újításokat, így már csak az értékelés maradt hátra, és néhány személyes tapasztalat. Lehet, hogy talán a rutin hiány (elég rég NFL-eztem már) okozta, de a 2006-ban kicsit nehezebbnek érzékeltem a játékot, ami anno a 2005-ben bejött, az most sokszor az istennek sem akart sikerülni, pedig a taktikák, a felállások szinte ugyanazok, mint az előző részben. Az új passzolási technikát is hamar be kell gyakorolni, mert a sima passzokat elég nagy százalékban blokkolják a védők. Mindettől függetlenül, nálam még mindig a Madden NFL sorozat marad a képzeletbeli befutó első helyén, már ami az amerikai foci programokat illeti, és remélem idén is egy igen izgalmas, és kiegyenlített bajnokságot láthatunk.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MADDEN NFL 06

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: PSP, X

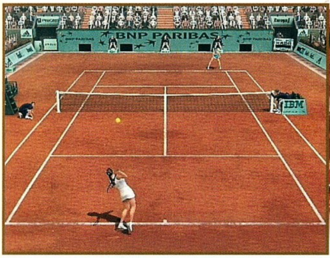
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

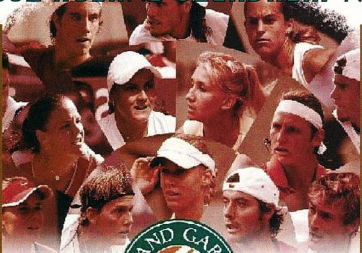
1-4 Játékos, 4 online, multi tap
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

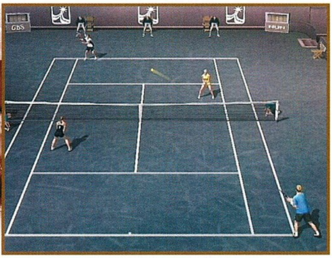
✔ néhány újítás
× még mindig nincs kiemelkedő hiba

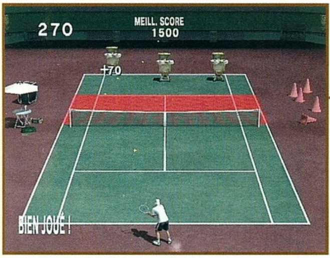
9 pont

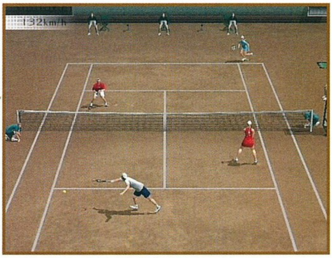
GAROSZ ROLAND SZERVÁL... NECC!



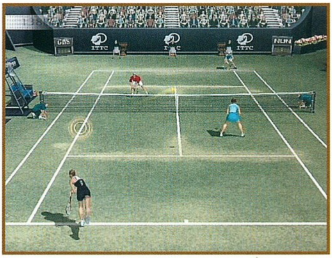












ROLAND GARROS
FRENCH OPEN
powered by SMASH COURT TENNIS
2005

Tenisz, tenisz, teniszprogramot kell szereznem. Teniszisten, halld fohászom, egy valamire való teniszprogramot teremts! Egy teniszre való teniszt. Valami ütős kis ütögetésre vágyom az ördögbe is, mielőtt megütök valakit! A programozók fenekére, teniszt ha mondom, vegytiszta, vérprofi zsírteniszt, vagy kitépem valakinek a szívét!!!

Imígyen szoktam morfondírozgatni magamban, miből is megsejthetitek, mennyire is vágyom már valami igazi ászra a témában. Tömören, de velősen, valami olyanra, mint focik között a Pro Evo. (Jól értitek, nem Fifát és nem Tiffet mondok, de hogy miért, azt majd egy másik alkalommal…)

Szóval csak vágyom, vágyom és vágyom, immáron sokadik éve teljes önkívületben. Őrülten és őrületben. Bizonyos időközönként a téboly viharos roham formájában végigtombol az idegrendszeremen, valamim elpattan, az agyamra sötétség hull és józanodáskor csupán a napkorong állásából tudom megállapitani, hogy nappalok és éjszakák teltek el így, és összekulcsolt kézzel reménykedem, hogy idő alatt nem követtem el valami megbocsáthatatlant. (Legutóbb nem csekély rémülettel sikerült beazonosítanom a tenyeremre száradt sötétlő, alvadt mocskot: majomkaka!)

Régóta szenvedek: legmámorítóbb teniszélményem nem kevesebb, mint 12 (!) év távlatából hergel, amikor barátaimmal hónapokig nyüstöltünk egy bizonyos I Play 3D Tennis nevezetű C64-es csodát. Apropó, megragadom az alkalmat, hogy kedvére tegyek egy kedves, ám együgyű ismerősömnek, Tompee-nak, aki megkért, hogy írjak már valami C64-eset. (?!) Csak így, egyszerűen. (Kénytelen voltam bizonyos alapvetésekről felvilágosítani az élet dolgait illetően: „Tompikám, angyalom, a jó ég megáldjon te kis cukorfalat, az 576 Konzol nem komodoros játékokról ír, drága barátom, tudod te milyen napot írunk egyáltalán csillagbogaram, vagy megpofozzalak édes kisszívem?".) Egyúttal egy másik régi tartozásomat is kiegyenlítem, ami pedig némiképp meglepő módon az 576 KByte magazinnal szemben kamatozik már ősidők óta. A dolog így történt.

1993. február. Sortprogram összeállítás C64-re. Szerző Zolee. A kedvencem. Éppen ezért különösen fáj. Egyetlen rövid, semmitmondó bekezdés az I Play-ről. Pedig TENISZ. Égbekiáltó igazságtalanság! A szívem megfacsarodik. Könnyes arccal az égre tekintek. Hangtalan mozognak ajkaim. A holdfényben fogadalmat teszek. Az erdő lángba borul… Eltelik 13 év, a gyermekből férfi lesz, a várva-várt pillanat elérkezik. (Ha ismersz jó forgatókönyv írót, keress meg!)

Tehát most szeretnék rendet rakni. (Jól figyelj Tompee!) Az „Ájpléj" valami észbontóan jó kis játék volt – és még mindig az, emulátoron teszteltem! – telepakolva mindennel, ami a Földön jó: király grafika, dögös labdamenetek, szemtelenül fullos versenynaptár, valós versenyek, valós ATP rendszer és több száz valódi versenyző egyéni játékstílussal! Utolsó helyről tornászni magunkat a csúcsra tényleg több hónapos kihívás volt, ráadásul négy ember tehetett erre kísérletet szimultán – csaknem megunhatatlan volt! Érted már kedves Zolee? Én azóta sem láttam ennél komplexebb és tökéletesebb virtuális interaktivitást a sportból semmilyen gépen – Virtua Tennis ide, Top Spin oda, nekem az Ájpléj maradt a legjobb!

Tartozásaimat letudván, lélekben megtisztulva egy csodás kép bontakozik ki előttem lassan, de világosan: egy új rovat a Konzolban „Samu bácsi elintézi" címmel! Hmm, ha nem félnék attól betegesen, hogy Martin bácsi elintézne, biztos belevágnék…

Létezik még egy viszonylag színvonalas, ám kimondhatatlanul hosszú nevű Namco gyártmány, a Smash Court Tennis Pro Tournament 2, melynek a RG 2005 valójában az aktuális tuningja. Erről van most szó.

Sajnos az egy évvel ezelőtti elődhöz képest nem eszközöltek több változtatást a Namco-s gazfickók, mint az EA sportprogjainak készítői szoktak volt saját sorozataikon, mondhatnám úgy is, szinte semmit. Ezért azt tanácsolom, hogy akit érdekel a program, az bátran és derűsen lapozza fel a 2004-es duplaszámot, de pillanatnyi késedelem nélkül ám, mert ebben egy kerek írás olvasható róla. Én most helyhiányra **(Helyhiány? Te sz*rtad el a helyet! Martin :)** hivatkozom és totál teszt helyett tömörítek: a játék előnyeire, hátrányaira és az újításokra hegyezek.

Előny: Mindenekelőtt a profi gémpléj. Tetszik, hogy a gombnyomás ütemétől és helyezkedésünktől függ ütéseink minősége (too fast, too slow, okay, good, nice, great), hogy a főbb ütésfajták megtalálhatóak és jól is használhatóak, hogy egy-egy labdamenet nagyon taktikus tud lenni, hogy a meccsek végén részletes statisztika vár, hogy különféle extrák zsebelhetőek be. Nyerők a páros meccsek, ahol négyen is pofozkodhatunk, jók a játékmódok (a gyakorlást mindenképpen végezd el!) a Pro Tour pedig ász értékű (sajnos nem valódi ász). Itt célunk utolsóból lenni az elsők, ahol mindenek előtt megalkotjuk magunkat, aztán naptárunkban döntünk hétről-hétre verseny vagy edzés mellett, melyek során gyarapodik tapasztalatunk, pénzünk és ATP pontunk, ennek köszönhetően tudásunkban fejlődünk, cuccokra költünk, illetve listán előrébb lépünk, azonban néhanapján pihenünk, mert fáradunk, olykor pedig váratlanságok történnek, ami feldob minket és mindvégig nagyon örülünk. A partik előtt beállítjuk, hogy teljes meccset játszunk, vagy csak a gép által ajánlott döntő labdameneteket vívjuk meg. Great! A játék értékét elsősorban a Pro Tour adja.

Újítás: Ügyes húzás, hogy immáron van állóképességünk, melynek csökkenése kedvezőtlen hatással van teljesítményünkre. Van még egy új mozdulat is, de más lényegbevágót nem találtam. Édeskevés. Ja, a fő „újítás", a Roland Garros, a játékban az árkád mód szerepét tölti be – így viszont már ez is ismerős.

Hátrány: A szerválás nem a legjobb, a páros játék kicsit egyhangú, érdekes módon nemigen lehet széleset ütni legföljebb hosszút, a meccsek alatti átvezető animációk sűrűn ismétlődnek, a megnyerés csak bohóckodás, a közönség hipersilány, sok a töltés. Fájlalom, hogy a nagy Grand Slam viadalok közül csak a Garros van meg és hogy a Pro Tour csak egyedül vihető. A fő bűn azonban az, hogy mindössze nyolc eredeti hím illetve nőstény készült a játékhoz, ráadásul jó néhány ászfej hiányzik. Természetesen nem a világranglista 48. Martinra gondolok (bár az is jó lenne), sokkal inkább Federerre, Roddickra, Agassira... Az eddigiek megbocsáthatók, de ez utóbbi nálam olyan durva sértés, mintha azt mondanád a cicámra, hogy sertés vagy, hogy értsd is amit mondok: mintha egy fociprogiban csak tíz csapat szerepelne. A szavatosságnak annyi, a kis Cingár meg átharapja a torkod. Mindenek felett kritizálom azt, hogy egy év alatt jóformán semmit nem fejlesztettek a fejlesztők – ugye érzed az ellentmondást? Ez a tenisz így egy kicsit necces. Egy-két bug is beszemtelenkedik néha, de ezeket biztos lecsapják majd, mint hálónál a magas labdát. Már ha van stílusuk.

samatőr
samu@punkass.com

MARTIN BELESZÓL!

Megmondom a frankót, és azt sem tudom, hogy ez egyáltalán más játék-e, mint a SCT, és ha más, akkor miben különböznek. A Namco így hirdeti: Roland Garros 2005: Powered by Smash Court Tennis. Tehát a motor ugyanaz, de akkor mi a különbség…?

ROLAND GARROS 2005

SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (248+330KB), multi tap
analóg irányitó (dual shock)

✔ nagy élmény egyszerre játszani és a US Opent nézni, én mondom...
✕ ... csak két tv kell hozzá

7.5 pont

MI VAN BARBÁR, MEGÁLLT AZ IDŐ?

Harcosok és királyok története ez.
Történet a sötét mágiáról.
Egy fénylő kaland legendájáról.

A fekete madár hangtalanul siklott át a tér fölött és megállapodott az átellenben lévő faragott kőoszlopon. A gyászszínű felhők mögül, akár valami sajt, lustán előgurult a hold. A négyszögletű, kockaházakkal szegélyezett tér tökéletesen beláthatóvá vált, s a madár mintha figyelt volna. A macskakövön megcsillanó fény baljósan kékes hangulatúra festette az éjszakát. Az őrtoronyban két íjász toporgott fázósan, a tér közepén ásítozó szökőkút közelében pedig még egy őrszem babrált a kürtjével. Ám volt ott még valaki. Az egyik komor sikátor torkánál egy harcos térdepelt vasalt faládák között és éppen az íjhúrra helyezett egy vesszőt. Röviden, de nagy gonddal célzott és lőtt. A nyíl íves röppályát írt le, a madár éleset rikoltott, ugyanebben a pillanatban az idősebb íjász eldőlt mint egy zsák krumpli. A fiatalabbik – ostoba tacskó – az egészből semmit nem vett észre, unottan bámult a háztetők feletti messzeségbe. Nem sok harci tapasztalattal rendelkezett de már nem is nyílt alkalma többé trófeákat szerezni, a halántékába vágódó vessző egyetlen pillanat alatt végzett vele. A madár szemében különös lobbot vetett a hold fénye: villanva tükröződött benne vissza a harcos képe ahogyan elrakta fegyverét s hosszúra nyúlt árnyként a tér középpontja felé illant. Gyakorlott, mértanilag számított mozdulatokkal alig két sóhajtásnyi idő alatt az őrszem hátába került, akinek arra sem maradt ideje, hogy felfogja mi történik vele. Hiszen halott volt. A madár összerezzent, az ódon toronyépület jobb sarkánál egy újabb őrszem tűnt fel, aki eddig az árnyékban háttal állt s ezért elkerülte a harcos figyelmét. A harcos egy párduc fürgeségével iramodott feléje, ám tudta, hogy elkésett. Mélyen, zengőn simult az éjszakába a kürt hangja, rideg bársonyossága a holtakat is életre keltette volna. A varázslat mégis elmaradt, a holtak holtak maradtak, a kürtös feje pedig egészen valóságos módon messzire repült el nyakáról és tompa puffanással pattant a kövön. A tovazengő vészszólam mégis megtette hatását s a környező házak egy pillanat alatt megelevenedtek. A legközelebbi ajtón egy ádáz tekintetű korcs vágódott ki karddal a kezében és távolabb is alakok mozgolódtak. A harcos nem érzett bosszúságot sem pedig félelmet, a már jól ismert harci vágy vonta lassan uralma alá a lelkét és testét, bízott képességeiben és mindenek felett fegyverében. Nem várta be a korcsot, villámgyorsan előrelendült és kardjával irtózatos csapást mért a meghökkent fajzatra. Az olyan ügyetlenül próbált hárítani, hogy a penge kicsavarodott a kezéből, kisvártatva pedig a karja csavarodott ki a vállából. Tőből. Vérfolyam spriccelt a megcsonkított artériából a kövezetre, a harci üvöltés pedig torkára forrt az átkozottnak, ám már nem sokáig volt torka. Sem pedig feje. A harcos épp időben fordult meg, hogy szembetalálkozzon a két pergamenbőrű rémséggel. Jó fejjel alacsonyabbak voltak nála, görnyedt tartásban óvatosan közelítettek, kopott ruhájuk felett ócska páncélt viseltek és haszontalannak tűnő görbe kardot szorongattak. Mintegy másfél karnyi távolságban megtorpantak és mintha sunyin összebeszéltek volna, kétfelé kezdtek el sasszézni. Hiénaként köröztek a harcos körül és lépésről lépésre lopták a távolságot. Ő oldalvást állva feszülten figyelt, kivárt, majd váratlanul előrefele tett egy gyors lépést miközben törzsével kissé visszadőlt és vadul hátrafelé csapott, így sikerült meglepnie az egyik borzalmat. A seb, amit a korcs kapott nem volt súlyos, ezt mindketten tudták, de a harcos nem érte be ennyivel. Őrült csapásaival kétségbeesett védekezésre kényszerítette ellenfelét, akinek nemcsak védelmén, de testén is egyre több rés nyílt, ahogy a kard hegye dölyfös kígyóként bele-belemart. A másik nagy igyekezettel próbált a harcos közelébe jutni, de amaz olyan vadul s jól forgatta a kardot, hogy erre jóformán esélye sem volt. Egészen addig, amíg társa – nem egészen önszántából – befejezte a harcot, egyúttal az életét is. Ekkor a meggondolatlan szörny felemelt karddal rohamozott, de a harcos izmos karjába engedelmesen simuló penge könnyedén hárította a csapást s lendületéből mit sem veszítve laza félkörívet leírva elmetszette a rém lábát térdnél, mire az orra bucskázott. Ilyesmire egyáltalán nem számított s miközben a világ kifordult sarkaiból rádöbbent, hogy hibázott. Hiba volt megtámadni az idegent. Egyéb bölcsesség már nem jutott eszébe, megkapta beleibe a végdöfést.

A harcos nehezen bírta időben kirántani a fegyvert a tetemből, hiszen máris három hájas tokájú grunt közeledett felé döngő léptekkel vészesen, s távolabb még mások is. Szikáran megvetett lábakkal várta a többmázsás rohamot. Ahogy hárította az első csapásokat fokozatos átalakuláson ment keresztül és apránként eggyé olvadt az acéllal. Vad harci táncba kezdett és arcán torz vigyorral kérlelhetetlenül invitálta ellenfeleit. Ugyanaz a gyilkos tánc volt ez, amit már számtalanszor járt együtt kard és gazdája, s a korábbi táncpartnerek közül senki sem hagyta el élve a parkettet. Elképesztően látványos mozdulatai hihetetlen hatékonysággal párosultak, a harcos tökéletes gyilkoló géppé vált. Meg sem érezte, ha egy-egy vágást összeszedett, viszont olyan bőkezűen osztotta maga körül a halált, mint templomban a pap az áldást. Számolni sem tudta, hány szörnyeteget küldött a pokolra, s már régen nem bánta, hogy mindezt egyetlen apró figyelmetlenségnek köszönheti. Hirtelen azonban egy komor gondolat mart belé, hol lehet a társa, hiszen a megbeszéltek szerint réges-régen itt kellene már lennie. Ekkor valahol a távolban egy sárkány bömbölése hangzott fel, s a harcoló felek ereiben meghűlt a vér…





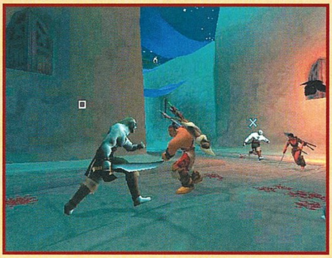














Dzson álma valóra vált. A 2002. szeptemberi Konzolban a 37. oldalon a The Mark of Kri tesztjét a következőképpen fejezte be: „Nagyon remélem, hogy úgy másfél év múlva egy újabb és nagyobb játékban újra köszönhetünk a párosnak.”. Természetesen Rau, a harce-

dzett barbár, valamint Kuzo, a fekete madár párosára gondolt, s az igaz, hogy a másfél évből kerek három lett, de megvalósult álmoknak senki ne nézze a fogát! Persze éhes ember valószínűleg másról álmodik, mint a jóllakott, és akárhogyan is nézzük, három év nagy idő, s ezalatt a kozolhitűek sok-sok földöntúli jóval csillapíthatták éhségüket.

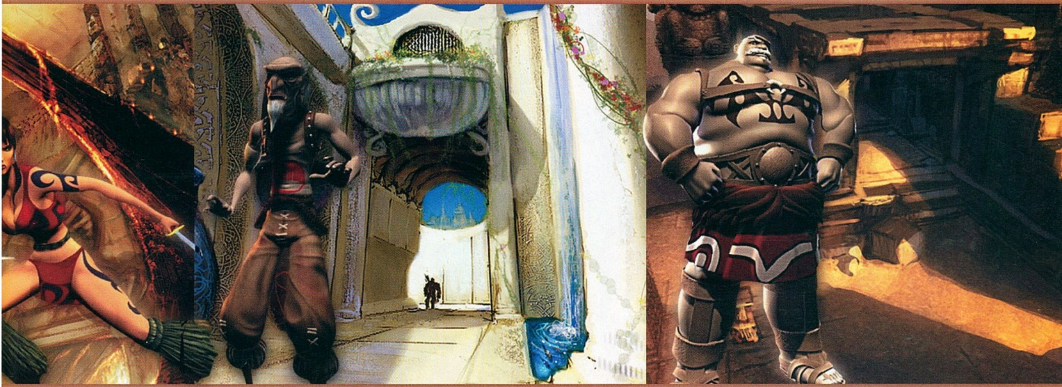
Kíváncsi vagyok, hogy a fejlesztők mivel tölthették az elmúlt időszakot, mivel azt gondolom, hogy ennyi idő múltán nem minden esetben bölcs dolog folytatás címen kijönni ugyanazzal a játékkal. Na jó, ez most nagyobb és újabb elődjénél, de szebbnek például fikarcnyival sem szebb. Humoros, hogy az akkori leírás pontról pontra ráillik eme darabra, s kiegészíteni szinte nem is nagyon kell. Mégsem ez a játék legnagyobb baja, hanem a műfaj-óriás God of War látványos koronázási ceremóniája, melynek tündöklése elhaványította más ékkövek fényét is. Három éve a játék ékkő volt, ma aligha. Három éve simán vitte a kilencest, ma aligha. Nagy kár. Az meg főleg, hogy olyan nagyon sokat tölt.

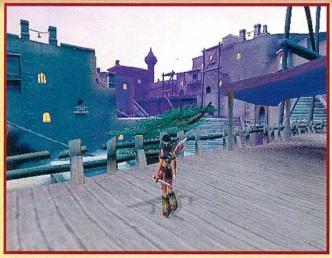
Ha az eddigiekből nem derült volna ki, egy gyilkolós-kaszabolós játékról beszélünk. A mészárlás mellett jelentős súlyt kap a becserkészés is, hiszen saját dolgunkat mértéktelenül megkönnyíthetjük azáltal, hogy sunkkal és apró kockákra aprítjuk az ellent. Nem is kifejezetten a harc rendszere ami különleges, hanem a látványos mozgás animációk és a változatos gyiloktechnikák. Fegyvereink ugyanis kőkemény hentesszerszámok, melyek könnyedén lefejtik ellenségeinkről mind az acélt, mind a húst, keresztülhasítanak vasat és csontot egyaránt, a létfontosságú testrészek pedig szanaszét röpködnek, csak győzzük kapkodni a fejünket. Állati jók a becserkészéses kivégzések, valamint a kontratámadások animációi is. Ezenkívül olyan hangulatfokozó elemeket is belepakoltak a játékba, mint például a híd tartókötelének elmetszése, mellyel villámgyorsan szabadulhatunk meg gennyedző orcájú ellenségeinktől. Brutális vér- és élményfürdő egyben. És hogy a durvulás még szemet gyönyörködtetőbb legyen, az érdekesebb jeleneteket – mint például a derékban metszést, vagy a kombózásokat – automatikusan lassítva szemlélhetjük meg. Az viszont kár, hogy maga az irányítás nem túl olajozottan működik.

A harc rendszere egyébiránt kellően egyéni és kellően jó. Jobb analóggal ellenfeleket foghatunk be magunknak mind a nyílt, mind pedig a lopódzásos hadműveleteinkhez és ezután azzal a gombbal támadhatjuk meg az adott fajzatot, amelyik gomb ikonja a feje felett megjelenik.

nagy jelentősége van a környezet felderítése során, hiszen olyan helyekre láthatunk be, melyekre amúgy nem. Különösen fontos Kuzo (illetve a mentális izé), amikor lesből szeretnénk megmosni kardunkat az ellenség vérében. Figyeljünk arra, hogy jó szemük van, vagyis ha mi látjuk őket, ők is látnak minket, hogy jó fülük van, azaz nemcsak egy jöttünkre felröppenő veréb, de már egy pisszenés is elég, hogy felfedezzenek. Viszont sajátosan gondolkoznak. Például beltérről olyannyira nem szívesen mozdulnak ki a nyílt utcára, illetve fordítva, hogy inkább hagyják, hogy egyesével lenyilazzuk őket. Lusta népség! És lusta program: olyan ráérősen tud tölteni, hogy az ember beleőszül! :)

A Start menüben különféle opciókat állíthatunk, újra elolvashatjuk az eddig kapott tippeket, megtekinthetjük harcosunk mozgás listáját, illetve böngészhetjük a teljesítendő feladatok sorát. Ezek nem kulcsfontosságúak a végigvitel szempontjából, viszont segítségükkel extrákat nyithatunk meg, csakúgy, mint a pályán elrejtett tukuk megtalálásával. Apránként megnyerhetjük a nem túl izgalmas arénaharc pályáit, embereinknek új megjelenéseket, ezenkívül mozikat, valamint beépített csalásokat tehetünk batyunkba – például örök nyílvesszőt.









nem hűbelerambó módjára rongyolunk rá a sötét erők seregeire, hanem megfontoltan haladunk és lopva, gyilkos árnyként mérünk testre szabott halált az őrökre. Ha meghalljuk a kürtszót baj van, de ne szaladjunk ennyire előre.

A játék erőssége a hihetetlen igényesen megalkotott rajzfilmszerűség. A bevezető és átvezető filmek már-már művészi értékűek, de ne valami 3D-s hipertökélyre gondoljunk, inkább valami egyéni, barlangrajzos stílusban megalkotott vizuál-élményre. Remélem valahol láthattok róla képet az oldalon, hogy körülbelül megértsétek amiről beszélek: nem grafikailag, hanem stílusában és hangulatában emelkedik ki az átlagból. Sajnos mindjárt szóba kerül a játék egyik legnagyobb gyengéje is, brutálisan sokat tölt és ezzel minduntalan megtöri a játék auráját. Egyébként jól hallottad, ennek a játéknak van aurája. Nem a lopakodás az, ami engem igazán megfogott, s nem is maga a harc, hanem az a súlyos hangulat, melyet a komor színek, az eltalált hangeffektek és a döbbenetes csatajelenetek közvetítenek. Elképesztően élvezetes tud lenni, ahogy az ellenség gyűrűjében bőszen és vadul csapongunk harco-

Apropó, ikonok. Minden korcs felett ikon látható, mely jelzi, hogy az illető íjász-e vagy harcos, esetleg kürtös, továbbá hogy visel-e páncélt vagy sem. A taktikát, illetve az útvonalat ennek megfelelően tudjuk megválasztani, azt meg jobb észben tartani, hogy a páncélosokat nem fogja az íj és hogy a kürtösök extra ármádiát zúdíthatnak zajongásukkal a nyakunkba.

A játékban ezúttal négy vérbő karakter kapott helyet az egy szem hős helyett, név szerint Baumusu a félszemű dagály, Griz a kilóskrumpli-orrú csonti, Tati a szexi henteslány és természetesen Rau, a vérivó barbár. Mindjüknek 4-4 fegyver áll a rendelkezésére s mindegyikük valamennyi fegyverükkel más-más mozdulatokra képes, tehát a látványharcot jó darabig nem fogjuk megunni. Egyszerre ketten haladunk a pályákon egymást segítve, mi és a gép által irányított társ, és én egyszerűen képtelen vagyok felfogni miféle megátalkodott gonoszság akadályozta meg a programozókat abban, hogy egyazon időben mindkettőjüket akár ember által is irányíthatóvá tegyék. És abban, hogy a töltési időt drasztikusan lecsökkentsék?

Minden karakterrel tudunk lopakodni, amennyiben fegyverünket elrakjuk és ugyancsak fegyvertelenül képesek egy jól időzített visszatámadásra, mely rögvest halállal jár az ellenfélre nézve. Mindegyiküknek van valamiféle távolsági fegyvere is (Raunak például az íj), ezenkívül mindnyájan képesek kombómozgásokra. Az azonban szomorú dolog, hogy fejenként csak 5 kombó áll rendelkezésre, s ez a szám a játék során az istennek sem akar nőni. Fájó, hogy embereink közül egyik sem ismeri a mágiát és nem képesek semmilyen fejlődésre, ráadásul a program sem igazán van tisztában töltés legcélravezetőbb technikáival.

Fontos eleme a játéknak Rau és Baumusu barátja Kuzo, a fekete madár, illetve az a mentális izé, amellyel Tati és Griz rendelkezik és ugyanazt a szerepet tölti be, mint a már sok harcot megélt tollas. Nevezetesen azt, hogy szemén keresztül láthatjuk a világot. Ennek

Újdonság gyanánt a játékban helyet kapott egy térkép is, melyet Selecttel nézhetünk meg. Ezen mindig jelölve van társunk tartózkodási helye, illetve az, hogy merrefelé is kellene csinálni valamit a továbbjutás érdekében, ami sajnos kapcsolók aktiválásában merül ki leginkább. A térképről, ha kedvünk van, távnéző módba válthatunk, amikor is társunkat figyelhetjük meg harmadik nézetből. Azt, hogy merre jár, mit is csinál éppen az istenadta, de az még ekkor sem derül ki, hogy a program miért tölt olyan átkozottul sokat.

samatőr
samu@punkass.com

MARTIN BELESZÓL!

Az jutott eszembe a cikkben amúgy elég kevésszer megemlített „sokat tölt” negatívum kapcsán, hogy mi van, ha csak az általunk nyúzott tesztpéldány volt ilyen nehézkes? Nehogy szétanyázzátok szegény Samu fiamat, ha így van! :) Egyébként a játék nem rossz, érdemes nekiállni, ha mondjuk a God of Wart már többször lezúztad…

RISE OF THE KASAI

SCEA

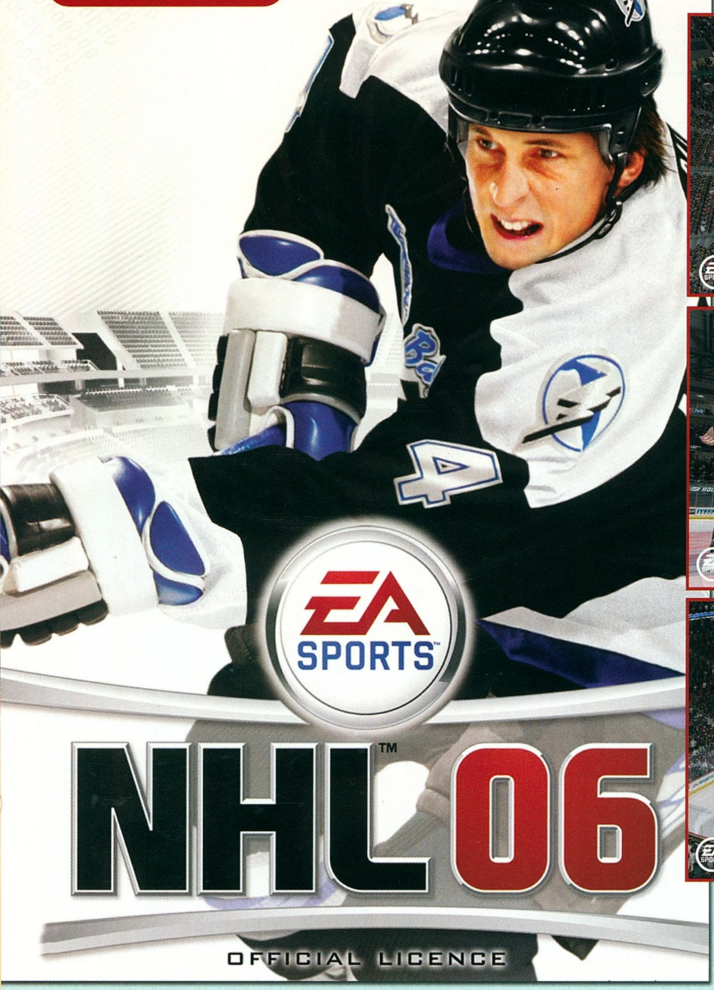
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (195KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ gyógymód vérszegény embereknek
× mondtam már, hogy sokat tölt?

7 pont









A sportcsatornák jóvoltából lassan Amerika összes nemzeti sportjába betekintést nyerhetünk, hiszen javában tart már az idei Nascar szezon, szeptember 11-étől kezdődik az NFL, és remélhetőleg idén lesz végre NHL közvetítés is. Na nem mintha annyira hiányoltam volna tavaly az elmaradt jégkorong-mérkőzéseket, személy szerint sokkal inkább lennék kíváncsi a Baseball ligára és az Indycar futamokra, mivel jóval érdekesebb sportnak tartom mindkettőt a hokinál. (NHL-ben annyira nem is vagyok otthon, kicsit húztam is a számat, amikor a Martin megint rám osztotta – igazából az izém kivolt az egésszel, mikor a Krisztiánka ebben a profi, mindenesetre annyit még én is tudok, hogy a tavalyi szezon elmaradt, azon prózai oknál, fogva, hogy a játékosok szakszervezetének nem sikerült megegyeznie a játékosok béreit illetően a Ligával. Ezt mondjuk, elég röhejes dolognak tartom, hiszen a NHL-ben nagyon sok európai játékos játszik, javarészt a nagy szovjetunió tagországaiból, akinek valószínűleg szülőhazájukban még ennivalóra sem volt della, most meg verik a nyálukat, és sztrájkolnak, miközben dollármilliókat tesznek zsebre a játékosok, meg menedzsereik is.)

Bár tavaly is én teszteltem az aktuális *Electronic Arts*-os **NHL**-t, mostanra még csak emlékfoszlányaim sem maradtak a cuccosról, ami eléggé megnehezítette a dolgom, hogy felderítsem az újdonságokat.

A játék egyébként a FIFA 2006-hoz hasonlóan egy gyári tesztpéldány volt, úgyhogy szintén igencsak érdekes dolgokat produkált. Például elment a hang vagy a kommentátor, kifagyott, nem lehetett elnyomni a visszajátszásokat, nem akarta betölteni a következő harmadot, szóval elég döcögős mederben folyt a tesztelés. De persze a felsorolt dolog egyikét sem lehet hibaként felróni, hiszen valószínűleg direkt hagyták benne a játékban (nehogy esetleg idő előtt elterjedjen a feketepiacon valamelyik tesztelői példány), vagy pedig kijavítják a bolti megjelenésig, ami egyébként szeptember 6-a.

Az EA logo és a hangulatos bevezető után a már jól megszokott menüben találjuk magunkat, ahol a következő lehetőségek közül válogathatunk. A Play Now az egyszeri gyors menet, bárkivel bárki ellen nyomhatunk egy mérkőzést, aminek a paramétereit is kedvünkre állítgathatjuk, és aminek a végén vagy újrajátszást kérünk, vagy visszakerülünk a menübe. A Game Modes-nál jönnek a komolyabb megmérettetések. Furcsa mód elsőként az Play Online-t kínálja fel nekünk a gép, ami valószínűleg természetes egy amerikai háztartásban, de mifelénk kötve hiszem, hogy egy-két figurán kívül valaki is a neten keresztül fogja tolni a gémet. Mindenesetre a lehetőség adott. Ismételten van Dynasty mód is. Túlságosan nem akarok okoskodni, de nekem úgy tűnt, ez hajaz leginkább arra, amit más játékokban karrier módnak hívnak. A szokásos millióféle beállítás jellemzi ezt a móduszt, ahol szinte mindent a kedvünk szerint kalibrálhatunk, kezdve a Liga nevétől egészen a vízhordó fiú becenevéig (ja, az más sportág…). Újdonság, hogy végre átteleportálhatjuk a saját készítésű, és az Elit Ligás csapatatokat is a Dynasty módba. Itt egyébként igencsak belefolyhatunk a pályán kívüli tennivalókba, csak profiknak vagy olyan személyeknek ajánlom ez a játékmódot, akik a való életben is átlátják a NHL-t, és a körülötte működő pénzügyi gépezetet. Az Exhibition nekem semmiben sem különbözött a már említett Play Now lehetőségtől, mivel itt is szabadon választható csaptokkal nyomhatunk egy tét nélküli meccset. Ha mégsem így lenne, sorry. A Season elég húzós, itt ugyanis a teljes szezont végigtolhatjuk, a fanatikusok akár 82 meccses évadot is választhatnak. Az persze nem volt időm kipróbálni, hogy a 82 meccs a rájátszásokkal együtt értendő, mert például a régi PS1-es NHL-ben, ha jól emlékszem a 86 „forduló" után következtek még a Play Off meccsek is. Legalábbis ezt mondta a béna Árpi haverom, aki anno végigtolt egy ilyen teljes szezont.

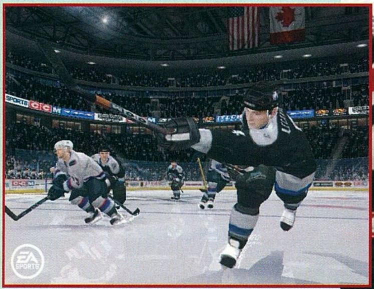
Ezen kívül van még két EA Sports-os bajnokság: a World Tournament és a Free for All, és az Elite Leagues, amin belül néhány európai Ligát találunk. Ha nem tévedek, az egyik a német bajnokság, a másik a finn, az utolsóban pedig vegyesen találtam csehszlovák, svéd, és egyéb nemzetiségű csapatokat, úgyhogy akik megunták az észak-amerikai profi ligát, azok itt kedvükre mazsolázgathatnak az európai profi csapatok között.

Nem mondom, hogy kitörő örömmel fogadtam a NHL '94 Retro-t, de azért az férfiasan bevallom, hogy elsőként ez a játéklehetőséget próbáltam ki. Ha nem is dobtam hátast, és nem dobbant meg a kis szívem, azért szerzett néhány kellemes percet a régi SNES-es és Megadrive-os NHL 94. Aki megveszi a játékot, szerintem úgy is bekukkant majd ide, jó lenne, ha az EA ezt a jó szokását megtartaná, és legközelebb a FIFA-ben találkoznánk hasonlóval, én mondjuk mindenképp örülnék annak a FIFA-nak, amelyikben volt kispályás bajnokság is.

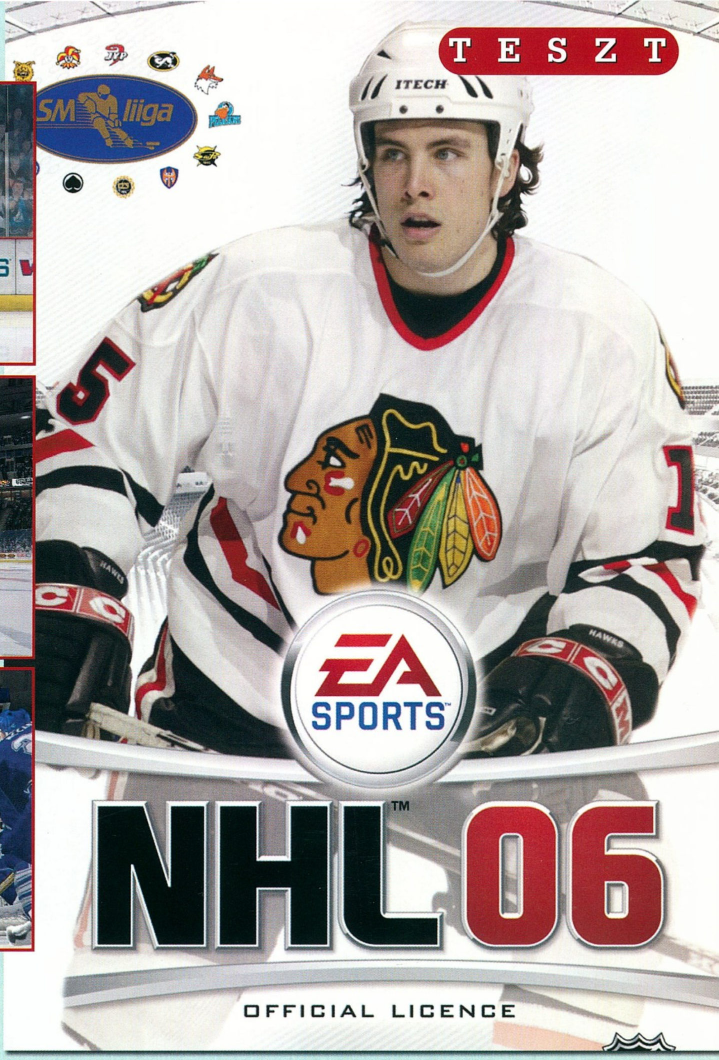
A Rosters-hez és a Creations Zone-hoz már valódi hozzáértés szükségeltetik, hiszen itt tudjuk végigböngészni az aktuális játékos-névsort, ezen belül tudunk csapatot, játékost kreálni, átnevezni, illetve variálhatjuk a játékosok tulajdonságait, és a többit. Az NHL 2006 a szokásos módon igen komoly játékosállománnyal és információmennyiséggel halmoz el minket, és bár nem akarok hülyeséget írni, de mintha csak az EA rendelkezne hivatalos NHL joggal, ami azt jelenti, hogy csak ebben a játékban találjuk meg a valódi nevekkel ellátott játékosokat (vagy ez csak az NBA-re igaz?).

Evidens, hogy a játék többféle szabályrendszert is ismer, és hogy a legapróbb részletekig mindenen változtathatunk. Sajnos a 2006-os változatból kimaradt az újdonságokat bemutató oktatórész, ami például tavaly több EA-s játékban is megtalálható volt. Itt mindössze egy-egy figyelemfelkeltő szövegdoboz közli velünk az adott game módokban megtalálható újdonságokat. Természetesen van egy rakat, már jól ismert beállítási lehetőség, és néhány, amire én nem emlékeztem, mindenesetre szépen bekalibrálhatjuk magunknak például még a bunyók keménységét, a bírók engedékenységét, vagy akár kérhetünk „kapuselőnyt" is, ami egyébként az ellenfél kapusának képességeinek leszabályozása, azaz kevesebb korongot tud majd megfogni. Igen sokféle statisztikát, adatot is számon tart a gép, rangsorlova a csapatokat, játékosokat, kategorizálva a játékstílusokat, kiemelten foglalkozva a „sztárjátékosokkal" (ők csillaggal vannak jelölve a pályán).









Grafikailag a 2005-höz képes a változás minimális, szabad szemmel talán észre sem vehető, ami valószínűleg vagy azt jelenti, hogy a tavalyi résszel is elérték már a PS2 végső határait, vagy pedig már nem volt kedvük foglakozni a vizualitás fejlesztésével. Mindenesetre ember legyen a talpán, aki megmutatja nekem a két egymást követő rész közötti különbséget, mivel direkt beraktam a 2005-öt, és én semmi eltérést sem találtam. A játékról magáról persze most is csak ugyanazokat az elcsépelt frázisokat lehet elmondani, mint ahogy azt tesszük már évről-évre a sorozat aktuális folytatásáról. Ezek pedig a következők: a grafikai gyönyörű, a játékosok a lehető legnagyobb számú poligon mennyiségből lettek megszerkesztve, figyelembe véve természetesen a valódi játékos összes paraméterét, kezdve a testmagasságtól az arcszőrzetig. Órák ezreit töltötték valódi játékosok mozgásainak motion capture-özésével, hogy a lehető legélethűbb mozgások köszönjenek vissza a TV-nk képernyőiről. Mint ahogy minden évben, úgy idén is találunk néhány új mozgást, az egyébként igen egyszerű, néhány gombkombináción alapuló irányítási rendszerben. Idén leginkább a kapus elfektetésére, a precíz lövésekre, és néhány igen látványos, hátrafelé vagy a láb közötti-mögötti lövésre, passzra helyezték a hangsúlyt. Mondjuk azt a kapu mögötti átemelést nem sikerült megcsinálnom, amit a bevezetőben oly előszeretettel mutogattak. Van egy újfajta célzási rendszer is, ami a kapura lövéseknél használható, ilyenkor egy céltábla jelenik meg a hálón, és az analóg karral irányítva, igen pontosan, a kapus számára védhetetlenül vághatjuk a korongot a hálóba. Némi gyakorlást ugyan igényel, és nem is működött mindig tökéletesen, de semmiképp nem szólom le, hiszen épp ezekből a kísérletezgetésekből szoktak aztán a legjobb dolgok megszületni. Amúgy az NHL az egyik olyan EA sorozat, ahol nem kell minden évben újratanulni az irányítás, mint mondjuk a FIFA esetében, ezért abba a kevés újdonságba hamar bele lehet tanulni. Itt elég némi gyakorlás, és úgy brillírozhatunk a jégen, mint a profik a valóságban, sőt még náluk is jobban. Bár a játékosok tényleg nagyon ott vannak, hasonlóképp a cserpadon feszítő csapattársaink, vagy az edző bá', azért a nézősereg – annak ellenére, hogy nem csak egy nagy spritehalmaz az egész – még igen kiforratlan, legalábbis kinézetükben. Apró negatívum például a villanó vakuk fényének modellje is, ami legkevésbé sem hasonlít egy valódi villanásra. Pozitívum viszont, hogy minden csapatnak saját nézőközönsége van, akik kedvenceik nevét skandálva biztatják csapatukat. A hangok amúgy is nagyon rendben vannak, nekem legjobban a kapufák fémes csattanásai tetszettek.

Egyébként nagyon pörgős a játékmenet, de mégis könnyen elsajátítható egy kezdőnek is, így mindent összevetve tehát ismét csak egy nagyon profi jégkoronggal lettünk gazdagabbak, ahol az olyan apró részletekre is figyeltek, minthogy az eredményjelző ikon elhalványodik, hogy ne zavarjon minket a játéban, ha véletlen a pálya azon részén folyna a korongozás, de ugyanígy megemlíthetném a vizes flakont is a kapu tetején.

Aztán persze lehet, hogy a Krisztiánka megint megmondja a frankót, hogy kaki a NHL 2006, és hogy az ESPN Hockey sokkal jobb, meg élethűbben irányítható, és hangulatilag is megveri az EA-s NHL-t – amit, ha tényleg igaz a liszenc mizéria, kötve hiszek. Én viszont két nap alatt nem találtam kiemelkedő negatívumot, bár az is igaz, hogy csak egyszeri sima meneteket nyomtam, vagy nyomtunk ketten a haverokkal. Akárkire is hallgattok, akármelyik jégkorongot is választjátok, szerintem túl nagy csalódás nem érhet titeket, már ami a NHL 2006-ot illeti, mert hozza a megszokott minőséget, hozzáigazítva az idei évadhoz az adatokat, és van benne annyi újdonság, hogy ne tévesszük össze az előző résszel.

Csipi
Csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Akkor most mindenki helyezkedjen várakozó álláspontra, amíg Krisztián leteszteli a következő ESPN NHL játékot, vagy az NHL 2K6-ot, hogy végül megtudjuk, melyik a jobb. A világsajtó az EA-s NHL-re olyan 7.5 pont körül adott, Csipi eredetileg 9-re vette, én meg önhatalmúlag korrigáltam 8-ra. Szerintem tök mindegy, de most tényleg.

NHL 06

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-8 Játékos, online
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ szokásos minőség, néhány újítás
× majd a krisztánka megmondja

8 pont







Vannak olyan játékstílusok, amelyekben mindig is közepesen, vagy gyengén muzsikált az Xbox: pl. platform stuffok, vagy az RPG. Aztán van olyan stílus, amelyben végül sikerült feltornáznia magát a konzolnak négy év során: pl. Forza. És végül vannak olyan témák, melyekben kezdettől fogva az X vitte a pálmát: pl. FPS. Ez utóbbi nyertes kategóriához tartozik a motorverseny is, hála a *THQ* Moto GP sorozatának, amely nem összekeverendő a Namco PS2-re kiadott azonos című szériájával. Köszönhetően a realisztikus grafikájának, a szimulátor jellegű irányításának, és a kiváló fizikának, a X-es Moto GP sorozatnak eddig mindegyik tagját kifogástalannak tartották a motorverseny stílusban. De a második rész óta már eltelt 2 év, és bár a grafikai fejlődés alapvető követelmény volt a harmadik részhez, ez még önmagában nem lett volna elég a **Moto GP 3: Ultimate Racing Technology**-hoz, tehát kellett valami új, valami forradalmi.

KARRIERMÓD

A játék már kezdéskor 4 játékos bejelentkezését várja. A játék indításkor felismeri a Moto GP 1-2-es profile neveinket, és ha később csinálok egy új profile-t, átmásolhatom az adatokat egy másik létező profile-ból. Ez többek között akkor hasznos, ha B névvel szeretnék multiban versenyezni, de a pályák és motorok az A profileon vannak megnyitva.

Ha beléptünk az egyjátékos módba, rögtön feltűnhet a rangunk feltüntetése. Kezdetben a 100. helyen vagyunk, és cél természetesen, hogy Nr. 1.-ek legyünk, akárcsak a Top Spinben. Ez sajnos nem is olyan hamar elérhető cél, hiszen 5 megnyert bajnokság után is még csak 62. lettem.

Mielőtt nekikezdenénk a karrierünknek, ajánlom látogassunk el a Settings-be, ahol rengeteg beállítási lehetőséget találunk (pl. km/h, vagy Mph), de a legfontosabb talán a gombkiosztás. Szerintem nem érdemes vele nagyon babrálni, mert pont úgy van minden elrendezve, hogy minden funkciót egyszerre tudjunk kezelni. Legfeljebb az R-t (elülső fék) és az A-t (gáz) cseréljük fel, mint ahogy én is tettem, ha a ravasszal szeretnénk gázt adni. Ezenkívül még esetleg saját számaink beállítása lehet érdemleges a Settings-ben.

Egy gyorsfutammal rögtön ki is próbálhatjuk a játékot, de kezdetben még nem sok pálya áll a rendelkezésünkre. Mindenképpen azt ajánlom, hogy a kezdők először a training módba látogassanak el, ahol 8 különféle vezetési technikát tanítanak meg nekünk (pl. gyorsulás, ideális ív stb.).

Ez után már be is léphetünk a karrier módba, na és itt mutatkozik meg az igazi nagy változás a korábbi részekhez képest ugyanis már nem csak a hivatalos (2004-es) Grand Prix bajnokságot kezdhetjük meg, hanem 3 új játékmód is a rendelkezésünkre áll, még ha ezek nem is annyira különböznek egymástól. Úgy emlékszem a korábbi részekben csak a Grand Prixen hivatalos 500cc-s motorok szerepeltek a sorozatban, az új játékmódokban viszont most már 1000, vagy 1200cc-s motorokat is találunk. Az ezek közül most még csak az Extrem 600-ban kezdhetünk bajnokságot, hiszen kezdetben csak 600cc-s motorra van pénzünk. Később, ha megnyertük a bajnokságot, már vehetünk egy 1000cc-s mocit is az Extrem 1000-hez, és így tovább, míg ki nem végezzük az Extrem 1200-at is. A vásárolt motort és a pilótát tetszésünk szerint színezhetjük, és akár magyar nemzetiséget is választhatunk neki. Ezután kapunk kezdésnek 25 kreditpontot, melyet tetszés szerint oszthatunk el a 4 fő tulajdonság szerint (gyorsulás, kanyarodás, fékezés, végsebesség). Azt fontos megjegyeznem, hogy a tulajdonságok az egész profilunkra, tehát tulajdonképpen a pilótára vonatkoznak, nem egy éppen kiválasztott motorra. A versenyek után kapunk némi összeget, melyből feltuningolhatjuk motorunkat, vagy akár egy drágábbat is vehetünk. Kreditpontokat (a 4 fő tulajdonságunk javítására) akkor kapunk, ha feljebb kerültünk egy ranggal. A kezdők mindenképpen az easy nehézségi szintet válasszák, és bár a Gran Prix mód is rendelkezésünkre áll, elsőre az Extrem 600-azt válasszuk, mert a GP jóval nehezebb. Ez utóbbi egyébként más rendszerű bajnokság, hiszen a GP-ben nincsen pénzdíj, meg tuningolás, csak előre kiválasztott fix motortípus.

A GP-ben összesen 19 másik motorossal kell versenyeznünk, a többi játékmódban pedig 9 ellen. Mint említettem, a GP nehezebb de annyi könnyítésnek van benne, hogy míg az Extreme játékmódokban gyakran csak egy, vagy két top pilóta van az élen, addig a GP-ben elég változó, hogy éppen ki van elől. Vagyis az egész 16 futamos bajnokság megnyeréséhez elég a GP-ben egy átlag 3. helyezet is.

Mind a 4 bajnokságban 16-16 pályán versenyezhetünk, de míg a GP-ben a hivatalos versenypályákat találunk, addig az Extrem 600 / 1000









/ 1200-ekben pedig szép, színes közúti, vagy városi utakon versenyezhetünk. Az Extrem bajnokságok egyébként csak a motorok erejében különböznek, a pályák sorrendje és minden más szabály ugyanaz. A motorokon sok-sok beállítást lehet eszközölni, majd egy naplementés tesztpályán ki is próbálhatjuk az új paramétereket. Ha egy bajnokságot végigjátszottunk, rögtön meg is kezdhetjük automatikusan az adott bajnokságon belül a következő szezont, és ez így megy a végtelenségig. Egyébként akár mind a 4 különböző bajnokságba is belekezdhetünk párhuzamosan, és mindig ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk. A játékban nincsen külön save opció, mert teljesen automatikusan és észrevétlenül ment.

MARTIN BELESZÓL!

Akármennyire is tökéletes egy motorverseny játék, soha nem lesz olyan populáris, mint egy autóverseny – hiába, az emberek jobban szeretnek egy kocsival furikázni, mint egy bivalyerős kétkerekű lélekvesztőn lavírozni. Ez persze egyáltalán nem csökkenti a MGP3 érdemeit, mert aki kedveli a motorozást, és rászánja magát, hogy túléli az átlagosnál jóval keményebb, sok szenvedéssel fűszerezett, kezdeti, „betanulós" nehézségeket a játékban, az csodálatos élményekkel lesz gazdagabb!

MULTIPLAY (2-16)

A Multiplay-ben megtaláljuk az osztott képernyős, a system linkes, és az Xbox Live-os játékmódokat egyaránt. Mind a 3 opció esetén (játékmódtól függően) maximum 16-an játszhatunk, és fontos megemlítenem, hogy a Moto GP sorozat azon kevés játékok közé tartozik, melyekben osztott képernyőt is támogat a system link és az Xbox Live. No meg az sem semmi, hogy a hiányzó emberi versenyzőket kivétel nélkül gépi játékosokkal pótolja a stuff. A következő játékmódok állnak rendelkezésükre mind a 3 multi mód esetén: Grand Prix (a hivatalos bajnokság kvalifikációval), összeállított bajnokság, gyorsfutam, vadász mód (csak az első helyzet kap pontot), stunt mód (vezetési stílusra kapunk pontot), valamint különálló kvalifikáció.

EXTRAS

Az Extras-ban találjuk a mentett replay-eket. A 100 megnyitható opcióról (pl. pályák, motorok, kisfilmek), és ezek előfeltételeiről szintén itt találjuk meg a teljes listát. Ugyanitt tekinthetőek meg a megnyitott „országok introi", és a hivatalos Moto GP pályákról a highlights videók, melyeket majd mindenképpen tekintsünk meg, mert van bennük néhány komolyabb borulás. :) Itt találjuk még az alkotók névsorát (Credits), és egy kis infót a mobiltelefonokról, melyeken szintén fut a játék egy (igen gyenge :) verziója.

ÉRTÉKELÉS

Hogy a grafikai fejlődést pontosan meg tudjam határozni, mindenképpen mennem kellett néhány kört a Moto GP 2-vel, és így a 3. rész behelyezése után megállapítottam, hogy egyértelműen élesebb és kidolgozottabb lett a játék, akár a pilótát, akár a terepet vesszük figyelembe. Összehasonlításképpen csak olyan nagy neveket említhetek, mint a Forza, vagy a Rallisport 2. A motor fizikája, a mozgása, és a hivatalos versenypályák fakó megjelenítése már-már fájóan élethű. Ha megnézzük az egyes pályák megnyitott highlights-ait, rögtön láthatjuk, hogy a valóságban is ilyen színtelenek ezek a pályák, és ez egy kicsit lehangoló is. Szerencsére az új játékmódokban nagyon szép esti, nappali, szürkületi, erdős, hegyi, és városi pályákat kaptunk. A naplementés

pályák pedig egyenesen gyönyörűek. Figyelemre méltó az is, hogy a versenypályákon esős időben milyen realisztikus „esőfelhőt" húz maga után az előttem száguldó motor. A replay nagyon szép és részletes. Még be is lassíthatjuk az egyes jeleneteket, és a visszajátszásokat természetesen el is menthetjük.

A játékban hallott legtöbb effektel nagyon meg voltam elégedve, de volt olyan motor is, amelyiknek a motorzúgása engem kicsit egy „vasárnapi" fűnyíró hangjára emlékeztetett, de amúgy a játék nagyon minőségi igazi DD 5.1-es hangzású stuff. A zenék stílusa többnyire metál és techno, de valahogy egyik számot sem találtam különösen jobbnak az átlagosnál, viszont szerencsére feltehetünk saját zenét is.

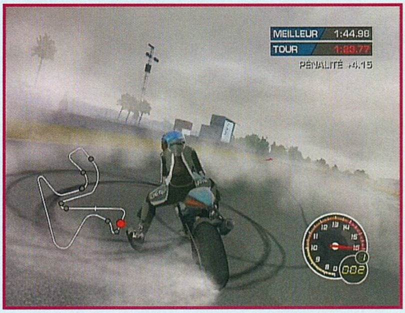
Az irányítás valamivel összetettebb, de véleményem szerint úgy tökéletes ahogy van. Igaz, sok kezdőnek meg fog még az elején gyűlni a baja a mocikkal, főleg a GP bajnokságon, de hát bizony ilyen nehéz a valóságban is versenymotort vezetni. A profik is rendszeresen borulnak a valóságban szezononként 2-3-szor. Tehát kell egy kis idő, de nagyon jól el lehet sajátítani, hiszen alapvetően egy szimulátorról van szó. Hogy hogyan kell variálni a 3 különböző fékkel (elülső, hátulsó, közös), vagy hogy hogyan kell bedőlni egy-egy kanyarba, vagy egy S kanyarnál balra, majd jobbra, arra ugyanúgy rá kell érezni, mint pl. az Outrun 2-nél a farolásra. Érdemes megtanulni a testpozíciókat is, pl. a rajtnál akár fel is lehet emelni a motort, hogy egy keréken kilőjünk, vagy kanyarok előtt hátradőlhetünk, hogy még jobban lelassuljunk, illetve egyenesekben előredőlhetünk, hogy felgyorsuljunk akár 320 km/h-ra is.

Az egyjátékos mód szavatosságára legjobb esetben is csak jó értékelést adnék, de a fantasztikus multi móddal együtt simán kiérdemli a kiválót is. Emlékszem még, hogy a barátaimmal hosszú hónapokig rendeztünk a Moto GP2-n hatalmas system linkes bajnokságokat. Mindenki röhögött egy nagyot, amikor pl. kiírta a gép, hogy „Krisz borult egyet", aztán meg később én röhögtem, amikor meg ezt írta ki: „Krisz átvette a vezetést". :) A Moto GP sorozatban ugyanaz a realisztikus vezetési élmény fog meg mindenkit, mint ami a Gran Turismo széria jellegzetessége is, ha pedig belejöttünk az irányításba, és hatalmas sebességekről lassulunk le az utolsó pillanatban, vagy hegyek ás városok között száguldunk teljes gázzal, akkor majd hasonló sebességmámor kezd elfogni bennünket, mint amit a Burnout 3-ban is érzünk, amikor 400 km/h-val kerülgetjük a szembejövő kocsikat.

VÉGSZÓ

A Moto GP sorozat eddig a legjobb volt a konzolos motorversenyek között, viszont igen nagy hibát követtek volna el az alkotók, ha a jól csengő név mögött a Moto GP 3-ban most pusztán csak grafikai fejlőst eszközöltek volna. Szerencsére nem így lett, hiszen jócskán újítottak az előző részekhez képest, és a hivatalos GP bajnokságon kívül már új játékmódok is rendelkezésünkre állnak, melyeknél sokkal árkádosabb, szebb és színesebb pályákon versenyezhetünk. Így egy tartalmas, kiváló grafikájú, nagyszerűen irányítható, és egy csúcs multival rendelkező profi motorversenyt kapunk eredményül, mely még harmadszorra sem lesz unalmas a rajongóknak. A kezdő motorosok pedig még ennél is többre fogják majd értékelni.







Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3

THQ / CLIMAX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

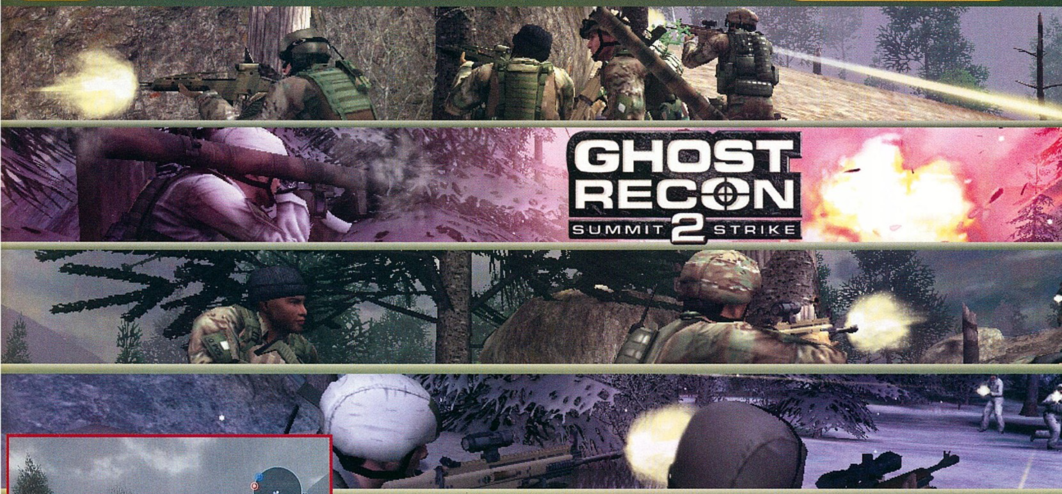
1-4 Játékos, (2-16) xbox live, dd 5.1, 16:9, system link

✔ a létező legjobb motorverseny, új árkádos játékmódok, remek multi
× egy kezdőnek nehéz lehet a gp bajnokság, átlagos zene

9 pont



A BOSSZÚ SOHASEM PIHEN
EMLÉKSZEL? ÉN VAGYOK A SZEMÉLYES RÉMÁLMOD. MINDENRE EMLÉKSZEM, FORR BENNEM A DÜH: LEVADÁSZLAK. KERESS A VISSZAPILLANTÓBAN, MAZSOLA...
HA HALLOD AZ AGÉL SÍRÓ HANGJÁT GONDOLJ RÁM... VESZTES
BURNOUT REVENGE
XBOX
XBOX 360 HAMAROSAN...
PlayStation 2
3+
www.pegi.info
Criterion GAMES
BURNOUT LEGENDS
MÁR KAPHATÓ
PSP
burnout.ea.com
GAME CRITICS AWARD BEST OF E3 2005 WINNER
A 2005-ÖS ÉV VERSENYJÁTÉKA
EA











Bárki, aki kicsit is komolyabban figyelemmel követte a játékipar fejlődését, az könnyedén kiszúrhatta, hogy az egyes játékstílusoknál bizony egyre extrémebb változások mennek végbe. Utaltam már erre a SC: Chaos Theory cikkemben is (hopp, ez kicsit túl nagyképűen hangzott :), és a Csevegőben is már egy ideje ez az egyik központi téma. Ennek a tendenciának bizony a Tom Clancy játékok is áldozatul estek, és bár ez első látásra negatívumnak tűnhet, szerintem mégsem az. Akárcsak az első generációs Tom Clancy játékoknál (Ghost Recon, Splinter Cell, Rainbow Six), az igazi folytatásoknál is minden bizonnyal sorra ki fognak jönni a kiegészítő részek, melyek gyakorlatilag csak az extra küldetések terén, és esetleg egy-két komponensben különböznek az eredeti stuffoktól. Elsőként a **Ghost Recon 2: Summit Strike** érkezett meg hozzánk, melyben a történet szerint egy pakisztáni terroristát Asad Rahilt kell kézre keríteni, aki már régóta használja a kazahsztáni kapcsolatait, hogy a mudzsahidin harcosoknak fegyvert csempésszen a szovjet időkből. Miután a kazahsztáni elnök megpróbálta korlátozni a tevékenységeit, Assad Rahil kegyetlen terrortámadással felelt, melyben nem csak az elnök, de számos fejes is életét vesztette. Terrorakciói által rengeteg ártatlan civil is életét veszítette, így most a Ghost csapat feladata lesz felkutatni Rahilt, és felszámolni a terrror-szervezetét.

MENÜRENDSZER

Ahogy azt a kiegészítő részeknél már megszokhattuk, a menürendszer semmiben sem különbözik a GR 2-től. A Profile aktiválásánál állítsuk be az Y-tengelyt (alapértelmezés szerint, ha fel nyomod a kart, felfelé nézel), és hogy TPS, vagy FPS módban szeretnél-e játszani. Ez utóbbi játék közben is átállítható, de minden betöltésnél visszaugrik a nézet az (az esetleg számodra nem megfelelő) alaphelyzetbe. Az erdős training pálya ugyanaz, mint a GR2-ben. A Campaign módban 11 küldetés áll a rendelkezésünkre, melyeket nagyon zsír eligazító videók, és a Splinter Cell-re jellemző híradós bejátszások előznek meg. A gyorsmisszióknál újra végigjátszhatjuk a küldetéseket, valamint nekiállhatunk afféle egyszemélyes hadsereg módban is. A további miniküldetések további extra pályákat is tartalmazhatnak. Ezek a „védekezés" (17 pálya), ahol a csapatoddal egy-egy helyszínt kell bevédeni, a „támadás" (17 pálya), ahol egyedül egy teljes pályát kell megtisztítanod, a „felderítés", ahol egyedül 5-6 kijelölt helyszínre kell eljutni lehetőleg észrevétlenül (bár ez utóbbi nem előfeltétel), és a helikoptervadászat (25 pálya), ahol harci helikopterek egész hullámát kell semlegesíteni egyedül egy légvédelmi géppfegyverrel. A többjátékos mód is támogatja az említett játékmódok nagy részét, és a szokásos csapatjátékokat, de a játék szépsége leginkább a kooperatív módokban rejlik. 4-en játszhatunk osztott képernyőn, vagy 16-an system linken és online.

JÁTÉKMENET

Sok újat nem szeretnék hozzátenni a Ghost Recon 2-ben (79. Konzol) leírtakhoz. Társaink teljesen automatikusan pásztázzák körbe a helyszínt, és bár többféle parancsot is kiadhatunk, erre ritkán van szükség. A játékmenet bár könnyebb a régi GR részekhez képest, érdemes sűrűn kihasználni a mentést, mert gyakran lehet rá szükséged. Célravezetőbb lopózva közlekedni, mert akkor te lőhetsz először. Mozgás, vagy lövés után a fegyverek célkeresztjei csak egy-két másodperc után fixálódnak be. Be lehet persze állítani sorozatlövőre is gépfegyverünket, de akkor csak közelről találunk be. Érdemesebb ritkább, de pontosabb löveseket leadni. Egyes küldetéseknél egyedül leszünk, ami hátrány, hiszen társaink könnyebben kiszúrják az ellenséget a fák között, viszont ilyenkor rendelkezésünkre áll egy opció, nevezetesen, hogy parancsot adhatunk a légierőnek, hogy a kijelölt helyszínt bombázzák le.

VÉGSZÓ

Semmiképpen sem értek egyet a sok negatív véleménnyel, miszerint a Ghost Recon 2 csak egy egyszerű árkád lövöldözős FPS lenne. Főleg azért sem, mert a korábbi részeket meg pont a nehéz taktikai játékmenete miatt támadták. Egyrészt ez még mindig egy (átlagos játékosnak) nehezebb taktikai FPS, hiszen jómagam is küldetésenként 10-20 alkalommal haltam meg, másrészt viszont már bárki nyugodtan nekiállhat, hiszen már nem nevezhetjük rétegjátéknak. A taktikai shooterek rajongói se búslakodjanak, hiszen ott van a hard mód, és hát senki sem mondta, hogy pl. a mentést használni kell. A pályák végén kapott komolyabb értékelésekhez ez eleve előfeltétel. Továbbra is lehet lopakodni a füvek között, és taktikusan apránként bekeríteni az ellenséget. Egyébként az esztelen lövöldözés szinte mindig halálhoz vezet. A szabadtéri pályák megjelenítése szerintem marha jól sikerült, még a Cabella vadászós játékok is megirigyelhetnék, és a katonák is jól néznek ki. Engem a Ghost Recon 2 már az első pályán megfogott, amikor egy komolyabb tűzharc után kezelésbe vettem egy nehéztüzérségi gépfegyvert, és sz*rrá lőttem egy harci helikoptert. Ami a Ghost Recon 2: Summit Strike-ot illeti, kapunk 11 új küldetést a Campaign módba, sok-sok új kisebb küldetést a gyorsmissziókba, és valamivel finomabb grafikát (pl. hatékonyabb élsimítás ???). Nagy különbség nincsen ugyan, de egy fokkal jobb választásnak tartom mint GR 2-t. Önmagában simán megérne szerintem 8.5-9 pontot is, de a 8 pontos értékelés azoknak szól, akik már végigjátszották a GR 2-t. Mindenesetre az egyjátékos módokban és multiban is egyaránt nagyon jó (részben) taktikai FPS.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

GHOST RECON 2: SUMMIT STRIKE

UBISOFT / RED STORM ENT.
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, 2-16 xbox live
dd 5.1, system link

✔ a jelenlegi legjobb és legszebb taktikai fps, nagyon jó multi
✕ a picit finomabb grafikát, és a „helikoptervadászat" módot leszámítva csak egy kiegészítő rész a gr 2-höz

8 pont

MARTIN BELESZÓL!

Én ebben a hónapban, a gyengébb értékelés ellenére is szívesebben játszottam a Black Hawk Downnal, meg persze a csoda jó Darkwatch-csal...



Conspiracy

Weapons of Mass Destruction

Believe nothing...
Trust no one...













Cole Justice vagy, az ex-kormányügynök és zsoldos, akit az Ügynökség visszahívott még egy utolsó, a Föld sorsa felett döntő küldetésre. Ellenséged a Hydra névre keresztelt terrorista csoport, akik biológiai és nukleáris fegyverarzenáljukkal fenyegetik a világbékét. Ne higgy senkinek, nem bízhatsz senkiben.

Nagyjából ezzel az egyszerű és a végtelenségig unalmas, lerágott csont bevezetővel kezdődik a játék, és bár bevezetőt írtam, talán mégsem a megfelelő kifejezést használtam, hiszen sem a játék elején, és a pályák között sem találunk zseniális módon összevágott, fantasztikusan megkomponált zenével alátámasztott átvezető jeleneteket vagy videókat. Csak szürke, unalmas, fekete hátterek előtt felvillantott betűhalmazból bogarászhatjuk ki a történetet, vagy egy elképesztően primitív, stílustalan töltőképernyő szerepét felvállaló monitorszerűségen olvashatunk néhány fontosabb dolgot az előttünk álló pályáról.

Sajnos azonban a stuff igénytelensége nem áll meg a körítésnél, hanem minden egyes fázisára, és paraméterére kiterjed, hogy aztán végeredményként egy teljesen használhatatlan, játszhatatlan, 2005-ben (és 2004-ben és 2003-ban, és 2002-ben, és 2001-ben...) elfogadhatatlan, idegtépő produktummá teljesedjen ki.

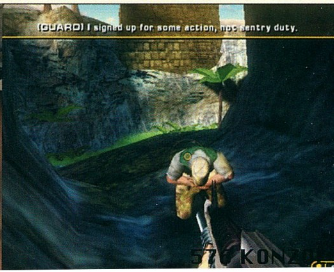
Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy a nyáron nagy nehezen, de egy igen előnyös ajánlat révén rászántam magam, és vettem egy Boxot, (meg egy NDS-t is), és kevéske szabadidőmben szegény dobozt nyúztam, jó pár játékot végigtolva. Utolsóként épp a zseniális Doom 3-at pörgettem ki, így az után a **Conspiracy** egy igen kezdetleges, béta állapotban leledző Playstation 1-es FPS-nek tűnt – hozzáteszem, hogy akkor is ugyanez lenne a véleményem, ha épp egész nyáron a SNES-es Donkey-t toltam volna. Ennyi bevezető után, azt hiszem, nekiállhatunk, és ízeiben elkezdhetjük szétboncolni és lealázni a játékot.

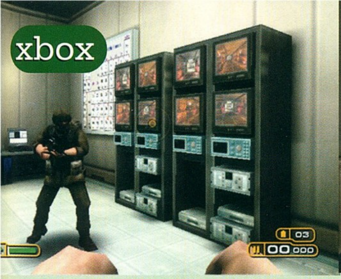
A leginkább csak hangulati elemként említhető körítés teljes hiányáról már írtam az előbb, de feszegessük még egy kicsit a témát, hiszen oly primitív megoldásokkal találkozhatunk a játékban, amik mindenképp említésre méltóak. Rögtön az elsőt az elhalálozásunk után tapasztalhatjuk meg (ami egyébként sűrűn be fog következni, egyéb hiányosságok miatt), ekkor ugyanis a gép nem azonnal a Restart képernyőt dobja az orrunk elé, hanem először egy baromi lassan megjelenő nekrológot kell végigszenvednünk. Itt kiíratásra kerül a nevünk, a születési és halálozási évszámunk, majd pedig még egy finom kis megjegyzést is találunk a „sírkövünkön". Ez az, amire igazán nem volt szükség, hiszen ha már a játék egyéb részei is a minimalizmus határait súrolják, akkor nem kell tovább borzolni, az egyébként is rossz lelkiállapotban – hiszen épp most döglött meg – lévő játékos idegeit. A másik, amit nagyon szerettem, az szintén az elhalálozással volt kapcsolatban, jobban mondva a küldetés elbukásával. Ez például olyankor következik be, amikor adott egy célszemély, akinek elvileg élve kellene maradnia a pálya végéig. Na most, minden normálisabb játékban, ha a célszemély ki is nyiffan, azért fegyvert-páncélt nem kell eldobni, hanem ettől függetlenül a pályát le lehet nyomni, még akkor is, ha a küldetés a végén nem lesz teljesítve. Ebben a játékban azonban ez sem így van. Ha a kísérőnk elbukik, a játék egyszerűen lemerevedik, majd néhány másodperces késéssel elkezdik kiírni a képernyőre, hogy mi is történt, de ezt valami olyan gyökér módon adja elő a program, hogy az első 5-10 alkalommal azt hittem, hogy lefagyott a játék.

Azt már említettem, hogy a játék FPS, azaz belső nézetes lövöldözős cucc, ahol csak a kezünkben tartott fegyver csövét latjuk, tiszta sor. Azt viszont még nem mondtam, hogy a game multiplatform, és hogy a X-es verzió mellett van PS2 port, és talán azt sem baj, ha nem hallgatom el előletek, hogy a game létezik PC-n is, sőt, onnan lett átteleportálva konzolokra. A készítők egyébként nagyon büszkék, hogy a játék alatt a (asszem') Fire Warrior motor „dübörög", ami lehet, hogy PC-n ütős, de itt konzolokon igencsak gyatrán teljesít. Az előzetes screenshotok persze megint csak túlzóak voltak, hiszen egy tű éles, brutálisan részletes textúrájú játék benyomását kelthették az emberben, ám a valóság igencsak lehangoló. Relatív a nagyobb objektumok élei még élesek is, de ezzel talán el is mondtam minden pozitívumot a grafikáról. Minden egyes tereptárgy, főleg a szabadban a dzsungeles, a barlangos, a havas pályákon, mintha csempevágóval lett volna egyenesre szabva, sehol egy lekerekített forma, sehol egy természeti erők és időjárási viszonyok alakította helyszín. Steril, mértani pontossággal szerkesztett egyenesek közé kifeszített elmosódott, összehányt moslék textúrák jellemzik a programot, már ami a szabadban játszódó pályákat illeti. Hasonlóképp nevetséges a vízmodell is, ami leginkább egy felfestet világoskék betoncsíkra, vagy egy lazán lógó fátyolfüggönyszerű valamire hajaz, ez utóbbi egyébként a vízesést szeretné szimbolizálni. Külön megemlítésre méltó még a barlangok plafonján beszűrődő napfény (citromsárga csíkok), vagy az ugyanonnan lelógó növényzet, ami egyébként egy „szélfúj-



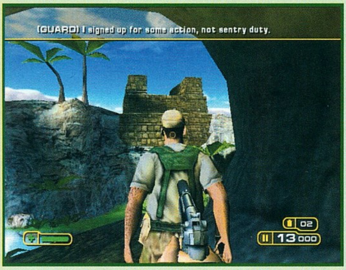
















ta", természetellenesen mozgó, kétdimenziós sprite-pacca. Természetesen a későbbi pályákon sem lesz észrevehető grafikai javulás, egy terrorista bázison éppoly egyszerű fakó, környezettel találkozunk, mint mondjuk az ötödik pálya hatalmas óceánjáró hajóján. Érdekes, hogy minden helyszínen ugyanazt a lakberendezőt, vagy bútorforgalmazó céget alkalmazták, hiszen mindenhol ugyanolyan WC csészéket, emeletes ágyakat, öltözőszekrényeket találunk. Arra is kíváncsi lennék, hogy vajon a mindenhol megtalálható Hydra Loves You posztereket valami poénnak szánták a fejlesztők, vagy csak kínjukban nem tudtak már mit kitalálni. A játék készítői valószínűleg még nem hallottak a fényhatásokról sem, talán ezért sincs a game-ben senkinek és semminek árnyéka, esetleg annyira sem vették a fáradságot, hogy legalább egy pacát odabiggyesszenek a figurák feneke alá. Van viszont egy-két igen meghökkentő speciális effektus: az egyik ilyen, amikor fa alapanyagú ajtóba lövünk, ekkor ugyanis barnás por vagy füst száll fel belőlük, a másik, pedig a gránáttal megküldött ellenfelek után ott maradt húscafatok. Az már önmagában is vicces, ahogy egy gránáttól apró húsdarabokra esnek a figurák, mintha csak egy hentes darabolta volna fel őket, de a legmurisabb, hogy ezek a cafatocskák még pattognak is a plafon s a padló között. Jól jellemzi a programozók és a béta tesztelők profizmusát az a szerencsétlen katona is, aki a már említett hajó egyik folyosójának a falába ragadva próbál meg minket célba venni, igen kevés sikerrel. Mi persze agyonlőhetjük, hogy aztán végignézzük, ahogy a nyomoronc összeesik a falban, és kileheli a lelkét.

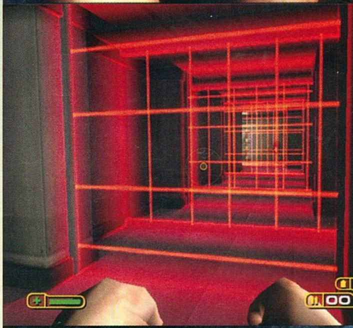
Az ellenfelek egyébként is igen röhejesek, és vajmi kevés mesterséges intelligenciáról tesznek tanúbizonyságot, jó példa erre a bank előterében ücsörgő, és halálos nyugalommal a napilapot bújó biztonsági őr, akit az, hogy két társát, meg egy civil banki alkalmazottat agyonlőttem, nem túlságosan zökkentett ki kis világából, ellenben azonnal tüzelni kezd, ha belé lövünk. Ellenfélből igen kevés fajtával találkoztam, ilyen-olyan, a helyszínhez alkalmazkodó terroristák, SWAT kommandósokra hajazó „elit" katonák, az említett biztonsági őrök, egy-két civil, meg a hajón volt egy fehér öltönyös „főellenség" is. A kidolgozottságuk olyan Nintendo 64-es szintű, a mozgásuk-viselkedésük egyszerű könnyen kiszámítható és „változatos". Annál nehezebb viszont eltenni láb alól őket. Célszerű fejlövésre menni, bár még ebből is több kell nekik, hála a találtérzékelő rendszernek, és a csehszlovák, kör alakú célkeresztnek, ami valami okból kifolyólag csak a második-harmadik találat után pirosodik be.

Testen egyébként minimum egy tár kell minden delikvensnek, ami azért nagyszerű, mert ha mondjuk többen támadnak ránk, biztos, hogy tölteni kell a tűzpárbaj során, ami általában az elhalálozásunkhoz szokott vezetni. A fickók energiája szerintem egyébként többszöröse a miénknek, mivel mi pikk-pakk (akár a régi Rainbow Six játékokban) feldobjuk a pacskert, ellenben velük, akik szívósak, mit egy angol bulldog. A fegyverarzenálunk elég korlátozott, és itt is azt a gyökér „így élethű" megoldást alkalmazták, hogy egyszerre csak kettő lehet nálunk, azaz, ha valamit fel akarunk szedni, egy másik stukkert el kell dobnunk. A szokásos pisztoly, gépfegyver, rakétavető, (béna) távcsöves fegyvereken túl, van még gránátunk, meg a puszta kezünk is.

Ha tényleg leültök ezzel a moslékkal játszani, annyi tanácsot tudok adni, hogy jól lőjétek be az analóg karok érzékenységét, mert az irányítás és a célzás e nélkül botrányos. A hangokra egy hangot is kár vesztegetni, de azért legyünk alaposak, és mondjuk el, hogy minden fegyver bénán szól, sok helyen nincsenek háttérzajok, és ha mondjuk rádión bejelentkeznek, az elnyom minden egyéb más zajt, ha például közben lőnek, azt csak a célkereszten megjelenő piros csíkból veheted észre (próbáltam 5.1-es erőlködővel, de az sem vezetett sehová). Némelyik katona – természetesen – orosz akcentussal kiabál, de ennyivel ki is veséztük a játék ezen paraméterét.

Én személy szerint öt darab pályát találtam a játékban, és mivel az egyik menüpontban lehetőségünk van újrajátszani mindet, és ott sincs több pályaikon, megkockáztatom, hogy összesen öt darab pálya van a játékban, amiknek mindegyike relatív negyed óra alatt teljesíthető (kivéve, hogy mindegyiken nyolcvanháromszor döglesz meg – amitől ugye a játék szavatossága is kitolódik), és még csekkpontok is segítik az előrehaladást. Ha jól emlékszem van az a dzsungeles pálya, a havas terrorista bázis, egy földalatti bunker-labor, az óceánjáró, meg a bank. Mindegyiken elég egyszerű feladatokat kell teljesíteni: tartsd folyamatosan nyomva az A-t, hogy letöltsd a fájlokat a számítógépről, meg szerezd meg a vírust, meg hasonló badarságok. Van a játékban némi Goldeneye utánérzés is, na persze nem a sínen csúszó figuránkra gondolok, hanem az ötödik pályára, ahol a végén egy csajt kell fedeznünk, amíg meghackel egy számítógépet. De persze ez sem menti meg a Konspirációt a teljes bukástól, gány igénytelen munka, szemétre való.

A Császár
csipimlee@576.hu







MARTIN BELESZÓL!

Ezért a játékért NEM érdemes xbox-ot venni...





CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

OXYGEN INTERACTIVE / KUJU

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 Játékos

✔ rövid
× szinte minden

2 pont

VÉGKÉPP ELTÖRÖLNI











A Ridge Racerhez és a World Tour Soccerhez hasonlóan a **Wipeout Pure** sem először vendégeskedik az 576 Konzolban, hiszen elragadtatott hangon szóltam róla nyár elején a PSP kedvcsináló cikkben.

Mint tudjuk, vannak dolgok, amik sosem változnak, ilyen a példa kedvéért a játékkal szemben érzett erős szimpátiánk, mely az elmúlt hónapok alatt sem változott. A futurisztikus versenyjátékok között tán csak az F-Zero sorozat képes felvenni a versenyt a mostanra úgy tűnik Sony exkluzívvá vált Wipeout széria tagjaival, és az évek alatt megszerzett népszerűség korántsem a véletlen műve. Míg más hasonló programokban mindig hiányzik valami ahhoz, hogy kielégítőnek érezzük az összképet, addig a nagyszerű zenét, villámgyors grafikát és hihetetlen sebességélményt rendre olyan minőségben kombinálják a sorozat fejlesztői, hogy még az is könnyes szemmel pattan bele a futurisztikus járművekbe, aki normális esetben hatvannal hajt az autópályán.

Legyünk őszinték, soha nem azért szerettük a Wipeoutokat, mert hihetetlenül összetett játékmenetével lenyűgözött volna minket, itt sokkal inkább a versenyek hangulatán és ritmusán van a hangsúly. Habár a felvehető fegyverek használatánál lehetőség van némi taktikázásra, mégis az ügyességünk lesz a döntő. A járgányok két oldalsó fékkel vannak ellátva (értelemszerűen a két flippergombra kerültek ezek), ezek segítségével tudjuk bevenni a néha szándékosan gonoszra tervezett kanyarokat – nem ritka az sem, hogy ezerrel hajtunk bele egy 160 fokos kanyarba, ezeknél azért nem árt észnél lenni, hiszen az általában három körös versenyek kimenetele többek között ezeken a kulcsfontosságú szakaszokon múlik, egyenesekben nyilván addig nyomjuk a gázt, míg át nem lyukasztja a lábunk a jármű alját. (Apropó: belegondoltatok már, hogy milyen butaság a gázpedál? Manapság simán elég lenne az autók kormányán egy X és egy Négyzet gomb. :)

MINT A VILLÁM

Elsőként tehát vezetni kell megtanulnunk, de legalább ennyire fontos a felszedhető tárgyak megfelelő használatának elsajátítása is. Ezeket több kategóriába sorolhatjuk, és hozzájuk kapcsolódik a játék legnagyobb újdonsága is. Sérülés nélkül megúszni ilyen sebesség mellett a vezetést képtelenség, a vezetett járgányok így minden fallal és ellenséges fegyverrel való találkozáskor veszítenek energiájukból. Általános módszer volt eddig a hasonló játékokban, hogy körönként egy-két szakaszon, gyakran félrehúzódva az út szélére és egy sávon keresztülhajtva visszatöltöttük az energiánkat, és bár ezalatt mackósan belassultunk, legalább nem kellett félni attól, hogy felrobbanunk. Ehhez szokva az első verseny alatt jókorát robbantam a Pure-ban, ugyanis nem találtam sehol a töltősávot. Nem kell azonban félni, továbbra sem követeli meg a játék a hibátlan vezetést, csupán lehetőséget adnak arra, hogy a felszedett tárgyakkal eldöntsük, hogy mit akarunk kezdeni. Ezeknek felhasználhatjuk elsődleges tulajdonságukat (azaz fegyverekkel támadhatunk, defenzív eszközökkel pedig bevédhetjük magunkat), de ha energiánk közelít az aluljárókban százasért kapható négyes csomag ceruzaelemhez, akkor dönthetünk úgy is, hogy félredobva egy hasznos támadást inkább feltöltjük vele az energiánkat. Mivel a Wipeout Pure egy pályáján kb. tized másodpercenként kell meghoznunk az életünket befolyásoló döntéseket, így az esetek többségében a fenti dilemmát sem mindig fogjuk bölcsen kihasználni (Utolsó körben, nulla energiával második helyen haladva – miközben az adrenalin úgy tombol bennünk, mint nyulakban a nemi vágy – ki az, aki egy rakétát nem küld azonnal az első után? Pedig elég lehet ezután egy rossz kanyar, és kiesünk a versenyből...), ugyanakkor zseniális maga az ötlet és nagyban színesíti az amúgy sem szürke összképet.

Visszatérve a felvehető tárgyakra hamar észre fogjuk venni, hogy erejükből és használhatóságukból kicsit visszavettek az előző részekhez képest, de aggodalomra semmi ok, hiszen okosan felhasználva szépen átrendezhetjük segítségükkel az erőviszonyokat. A fegyverek között találhatunk előre ható célkövető és hagyományos rakétákat, földrengést, vagy akár a hátunk mögé Jancsi és Juliska style-ban szórható aknácskákat. Védekezni extra pajzs felhúzásával tudunk hatékonyabban, de akár kifoghatjuk az auto-pilótát is, aki átveszi helyettünk a volánt egy rövid időre, kicsit lassabban, de halálbiztosan irányítva a járművet.

MINDIG VAN GYORSABB

Amikor valaki először kézbe veszi a Wipeout Pure-t, gyorsnak fogja találni a játékmenetet. Aztán rájön arra, hogy a rengeteg megnyitható bajnokság és járgány egyre sebesebb reakcióidőket követel, magyarul a kezdet csupán a lassú bemelegítés, hamar többszörösére gyorsul minden. Erre rátesz még egy lapáttal a Zone mód, melynek lényege, hogy egyedül haladva végig egy pályán minden körben automatikusan gyorsulunk, mígnem egy idő után már szinte irányíthatatlan sebességgel száguldunk – az esetek többségében neki a falnak. Itt nem csak az van pontozva, hogy hány kört sikerült teljesítenünk, hanem az is, hogy mennyi ideig sikerült koccanás nélkül vezetnünk és hány körünk volt hibátlan.

Bár az AI vezérelte ellenfelek kellőképpen agresszívak, senki nem lehet annyira gonosz mint egy emberi ellenfél (ha pedig egyszerre nyolcan állnak neki egymással kibabrálni, az elég érdekes küzdelmeket eredményezhet...), így hát ajánlott mindenkinek kipróbálni a multis lehetőségeket, kedves barátainkból ugyan hamar ellenség válhat, de az élmény miatt mindenképpen megéri.

A Wipeout sorozat mindig híres volt nagyszerű zenéiről (Emlékszik még valaki a Wipeout 3 legendás soundtrack-ére? Zseniális volt!). A helyzet talán csak ezen a téren lett picivel rosszabb, több kevésbé ismert művész adja a talpalávalót, és bár nincs semmi komolyabb gond velük, a Wipeout ezen a területen a saját maga által felállított mércétől kicsit elmarad. Nem úgy grafikailag és játékélményben – ilyen típusú játék képtelen lenne szaggatásokkal működni, és erre tényleg csak ritkán van példa, ugyanakkor a színorgia nem csupán mellékes körítés, a tökéletesen felépített pályák melletti környezettel harmonizálva nagyban hozzájárul a szórakoztatáshoz. A maximális pontot csak azért nem kaphatja meg a Pure, mert utazás közben sajnos kényelmetlen a vele való játék. Mivel egyszerre kell használnunk a két féket, a gyorsítást és a fegyvereket, ráadásul irányítani is kell valahogy a gépeket, így túl nagyot kell markolnunk – hamar elfárad a kéz, és a magyar utak rázkódásait sem kalkulálták be a készítők, bár ez legyen a mi problémánk. Dőljünk inkább hátra baráti társaságban a kanapén és játsszuk ott a Wipeout Pure-t: szinte hibátlan élményt garantál.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

A játék tényleg parádés, de nem mindenkinek. Ezt a stílust szeretni kell – bár igaz, hogy nem nehéz szeretni. Itt is meg kell említenem, hogy beépítettek egy elég komoly „letöltős" opciót, amivel majd új versenygépeket, zenéket, pályákat, meg egy csomó mindent lehet majd lerántani a PSP-nkre, meg talán fel is...

WIPEOUT PURE

SCEE / SCE STUDIOS LIVERPOOL

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos, (2-8 wifi-n)
mentés 432kb

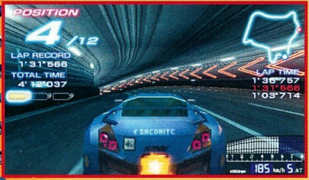
✔ a megszokott wipeout színvonal
× túl sok gombot kell egyszerre figyelni és használni

9 pont

A SEBESSÉG BŰVÖLETÉBEN



RIDGE RACER















Úgy gondolom, hogy az elmúlt évek tapasztalatai alapján a kézkonzolok piacán két típusba sorolhatjuk a komolyabb sikereket elért játékokat. Az egyik fő jellemzője, hogy nagyon hosszú távon nyújt tartalmas szórakozást, a játékmenet nem túl akciódús, inkább a megfontolt taktikázásra épít. Ebben a kategóriában találjuk a szerepjátékokat és a körökre osztott stratégiákat; nem véletlen, hogy sokaknak a GBA az Advance Wars, a Fire Emblem és a Golden Sun sorozatot jelenti a mai napig.

A másik stílus pontosan az antitézise a fentinek, itt ugyanis arra helyezik a hangsúlyt, hogy a rövid részekre felosztott játékban kevés idő alatt minél több akcióban vehessen részt a játékos, de a tagoltságnak köszönhetően akár a legrövidebb úton is abba tudja hagyni. Ezek azok az alkotások, melyekkel tíz percre és akár órákra is le lehet ülni. Jeles képviselők a jól megtervezett platformjátékok és autóversenyek, de kellő érzékkel szinte bármilyen stílusban lehet olyat alkotni, ami megfelel a fenti kritériumoknak. És bár léteznek olyan sikeres címek, melyek nem tartoznak a fent említett kategóriákba, az esetek többségében ezek az eredményesség elsődleges kritériumai.

A hosszú bevezetőre azért volt szükség, hogy felvezessem, a **Ridge Racer** többek között azért lett a PSP talán legjobb nyitócíme, mert a készítők tanítani való módon figyeltek a fejlesztés alatt arra, hogy a fent említett második kategória elvárásainak maradéktalanul megfeleljenek. Nagyon összejött nekik...

AZ ÁRKÁDOK ALATT

Mivel vagy a PSP előzetesből, vagy az ismert Ridge Racer sorozat valamelyik korábbi epizódjából vélhetőleg az olvasók többsége be tudja kategorizálni a játékot, így most csak röviden jellemeznénk.

Ha húzunk egy képzeletbeli egyenest, melyen az arcade autóversenyektől a szimulátorokig elhelyezzük a stílus legnagyobbjait, akkor érzésem szerint az egyik végpontba (ha a futurisztikus Wipeout klónokat nem soroljuk ide) a tavaly Xboxra megjelent Outrun 2 kerülne, de közvetlenül mellé tudnánk helyezni a Ridge Racert, hiszen mindkettőről elmondható, hogy a valós autóversenyek (és a fizika) szabályainak fittyet hányva képesek maradandó pozitív emlékeket hagyni maguk után. A fék gombot jó játékos soha nem fogja használni, mert ügyesen driftelve minden létező kanyart ideálisan tudunk bevenni. Olyannyira fontos szerepet tölt be a driftelés, hogy aki ezt képtelen az első néhány verseny alatt elsajátítani, az örök vesztes marad, köszönhetően annak, hogy soha nem fogja utolérni az előtte indulókat. Mert itt – a sorozat hagyományainak megfelelően – mindenki előttünk indul és a cél, hogy a rendelkezésre álló körök alatt minél többjüket előzzük meg. Nem lesz egyébként nehéz dolgunk, ugyanis nagyon könnyű lett az egyjátékos mód, így az átlagos képességekkel rendelkező játékosok is boldogulni fognak vele.

MEGELŐZTÉL? NO MEGÁLLJ CSAK!

A sorozat történetében először használhatjuk a máshol már jól bevált nitrót, mely segítségével rövid időre nagyon begyorsulhatunk, de szerencsére az ellenfelek sem restek használni ezt, ha megelőzzük őket. Ennek újratöltéshez nem kell mást tennünk, csak ügyesen driftelni a végtelenségig. Hiába azonban a 24 pálya, mely tükrözve is megtalálható, az 58 nem licencelt, de királyul kinéző verda, melyek nagy részét a versenysorozatok végén kapjuk meg, valami apróság mégis hiányzik. Nem vagyok híve a felmatricázós autós játékoknak, de néhány óra után a driftelés is unalmassá válik sajnos, mert egész egyszerűen nincs más. Erre jelenthet megoldást a multi, ahol akár nyolcan is versenyezhetünk. Mégpedig ez a legjobb multi élmény, ami létezik, jól példázza lipcsei Games Convention is, ahol hatalmas, puha fotelekben nyomták óriási alapterületen a WiFi-t a játékosok – hanyatt vágódva, néha belerúgva a másik lábába, ha megelőzött, együtt lélegezve és koncentrálva a versenyre. Már emiatt érdemes baráti társaságoknak PSP-t venni, multi élményben ugyanis a RR is hihetetlenül jól teljesít, ami hiányzik az egyjátékos módból, azért kárpótol mindez.

KIFOGÁSTALAN TÁLALÁS

Sokak számára az sem mellékes, hogy a játékélmény milyen audiovizualitással párosul. Ezzel kapcsolatban már néhány hónapja lelkendeztem a bevezető PSP cikkben, így csak röviden fogom ismételni magamat: villámgyors, csodaszép grafika tárul a szemeink elé, ahol még a hatalmas sebesség mellett is jól láthatjuk, hogy milyen igényesen van kialakítva a környezet, és olyan „apróságok" gondoskodnak a hangulatról, mint pl. az alkonyat, mely narancsvörösre festi az egész pályát. Ehhez párosul egy bika zenei válogatás, nagyrészt elektronikus művekből, a sorozat korábbi rajongóinak kedveskedve egy-két visszatérő felvétellel (nekik néhány korábbi pálya is ismerős lehet – nem véletlenül). Ha nem tetszik az adott stílus, akkor listákba vannak válogatva a számok, melyek között váltani lehet.

Azzal zárom, amivel kezdtem: úgy lőtték be a versenyeket, hogy bármilyen rövid út alatt érdemes legyen elővenni a PSP-t egy versenyre, és azt nagyon respektálom, ha a játékosok valódi, nem marketing-generálta igényei találkoznak a fejlesztésekkel. Főhajtás a Namco előtt!

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A PSP-s RR egyik legnagyobb újítása az a mód, ahol saját magunk kreálhatunk versenyeket, mindenféle paraméter állítgatásával. Hogy ez miért bitang jó? Például azért, mert ha a repülőgép indulásáig 30 percünk van, valszeg bajos lenne nekiállni egy 50 perces menetnek, és ugyanígy kár lenne belekezdeni egy fél órás futamba, ha csak 15 percig utazunk a HÉV-en.

RIDGE RACER

NAMCO
MÁS VERZIÓ: PS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos (wifi-n 2-8 játékos)
mentés 272kb

✓ kétségkívül a gép legjobb nyitócíme
× hiányzik az a kis plusz belőle, amitől örök klasszikus lehetne

9 pont



WORLD TOUR SOCCER









A focis játékok ugyanolyanok, mint az autóversenyek: alapvetően két módon lehet elkészíteni őket. A cél vagy a tökéletes valósághűség, vagy sokkal fontosabbnak tarják a készítők a könnyed, hamar elsajátítható játékmenetet. Valószínűleg mindenki tudja, hogy napjainkra az első kategória mintapéldája a PES sorozat lett, melyben nagyon hamar lehetnek sikerélményeink az öt nehézségi fokból az első kettőn, ugyanakkor a továbbfejlődés feltétele a folyamatos tanulás, olyan mozdulatok elsajátítása, melyeket lehet, hogy csak évente háromszor láthatunk a való életben, ugyanakkor meccseket fordíthatunk meg a használatukkal. A másik kategóriába azok a játékok tartoznak, ahol a realitás néha csak alibi, teljes egészében alá van vetve a játszhatóságnak. Persze a kettő nem mindig zárja ki egymást, mégis gyakoribb, hogy a focis játékok csak egyik területen teljesítenek jól. A **WTS** próbál innen is, onnan is meríteni, és ami a legmeglepőbb, hogy többnyire sikerül is neki.

MITŐL JÓ A FOCI?

Magamban erre a kérdésre kicsit leegyszerűsítve mindig úgy szoktam válaszolni, hogy attól élvezetes hosszabb távon is egy focis játék, minél több spontán jelenetnek lehetünk résztvevői és tanúi. Nincs annál demoralizálóbb, mint ha látjuk, hogy úgy lett tervezve egy játék, hogy két módon lehet benne sikeresen felépíteni egy támadást, és összesen háromféle gólt lehet csak lőni. Bár rövid távon ez a sikerélmény garanciája lehet, hosszabb távon épp az ellenkező hatást érik el vele. Ennek az igazolásaként érdemes megnézni, milyen az, amikor két hasonló képességű emberi ellenfél mérkőzik meg PES-ben: ha van tapasztalatuk, mind a ketten pengéznek, külső szemlélőként is öröm nézni az összecsapást, míg sok más foci esetében mindenki a tutit akarja csak nyújtani, aminek vagy nulla-nullás, vagy mondjuk hat-ötös eredmény lesz a vége, és a visszajátszásoknál meg sem tudjuk különböztetni a gólokat. *A WTS ilyen is, olyan is.* Hamar felfedezzük, hogy mi a boldogulás kulcsa, de gyakran alakulnak ki olyan szituációk, mint a valóságban: a labda ide-oda pattog, a védők bénáznak, a csatár üvöltő helyzetben kapufát lő, a kipattanó pedig bepattan valakinek a hátáról. Könnyű megszeretni a játékot, mert olyan cseleket tudunk bemutatni az analóg kar segítségével, amit eddig még szinte soha, a védők becsúsznak előttünk, és mi már két elegáns cselt bemutatva a hátuk mögé is kerültünk. Gyakran kapu előtti kavarodásban is jól jönnek a finom húzások, persze ehhez hidegvér kell, ha bikázni akarunk minden helyzetben, akkor lehet, hogy nagyobb gólt lövünk, de az is elképzelhető, hogy csak rosszabbul járunk a kihagyott helyzettel.

RELATÍV REALIZMUS

Aki tökéletesen reális játékmenetre számít, az hamar csalódni fog, a játéknak ugyanis a legkomolyabb hibáit ezen a területen fedezhetjük fel. A leginkább illúziórombolóak a szöktetések, a labda ugyanis a végtelenségig tartja a sebességét, nem lassul le, így esélyünk sincs utolérni, ha hosszan indítottunk valakit. Néha belép a flipper-effektus is, azaz a játékosok között irreálisan gyorsan pattog a labda anélkül, hogy a fizika törvényeit figyelembe venné. Ezekkel a hibákkal szemben áll a kiegyensúlyozott labdakontroll, ami a fent már említett cseleknek és a gyors-normális futás váltogatásának köszönhetően majdnem tökéletes. Szintén problémás a beadásokból és szögletekből való helyzetkihasználás, talán nem csak az én bénaságomnak köszönhető, hogy ezekben a szituációkban szinte soha nem sikerült igazán jól érkeznie a belső játékosoknak, ugyanakkor a földön tartva a labdát már teljesen rózsás a kép. Ezek alapján mindenki azt hihetné, hogy minden pozitívumra jut egy negatívum is, azonban ennél sokkal jobb a helyzet, ugyanis mindig az összkép az, ami számít, és az alapján egy olyan játékot tisztelhetünk a WTS-ben, ami nagykonzolokon is megállná a helyét.

EGYEDÜL IS, TÖBBEN IS

A focisták licenceltek és összesen kb. 200 nemzeti válogatott és klubcsapat szerepel a játékban, ezek nagy része azonban nincs alapból nyitva, meg kell szerezni őket. Erre szolgálnak a bajnokságok, melyeken győztesként pontokat szerezhetünk (kicsit gonosz húzásnak tartom a készítőktől, hogy csakis akkor, ha megnyertük az egészet, amennyiben a döntőben, hét meccs után vérzünk el, csupán egy „pedig de közel voltál hozzá” felirat lesz a jutalmunk), amiből bevásárolhatunk, de a klasszikus, több évtizedes válogatottakat speciális feltételek esetén kapjuk csak meg, pl. ha öt egymást követő meccsen marad érintetlen a hálónk. A Challange mód pontosan az, amit a neve is mutat, az egyik legnagyobb kihívás a játékban, ahol nem elég, hogy bizonyos csapatok ellen nyernünk kell, minden létező megmozdulásunkat pontozzák (kivéve a látványos cseleket – azt miért nem?) és csak akkor léphetünk tovább, ha elértünk egy adott szintet. Az utolsó két meccs pokoli lesz!

A legnagyobb élmény természetesen itt is az egymás elleni küzdelem, ha a négy nehézségi fok már nem jelent kihívást (meglepően hamar el lehet érni azt a szintet, ahol már a legnagyobb nehézségen is lesz esélyünk), akkor jöhet a kétjátékos mód, ahol mindenki megtapasztalhatja, milyen idegesítő az, ha azt hiszi, már mindent tud, mégis megverik. :)

A kisebb hibák olyanok, amelyeket a nagyszerű játékélmény miatt könnyen megbocsátunk, ugyanakkor biztosak vagyunk benne, hogy lesz ez még jobb is. Most mindenben négyes alatt teljesít a játék (a példa kedvéért a grafika hiába folyamatos, a háló például egy téglafal, ami soha nem rezdül meg, a közönség jól „szerepel”, de a kommentátor kicsit jellegtelen), de tökéletes arra, hogy focirajongók PSP-n is játszhassanak kedvenc stílusukkal, ráadásul csalódni sem fognak!

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Nem tudok focizni, nem is tetszik, és mily meglepő, a focis játékok sem hoznak lázba. Én speciel a WTS-től sokkal kevesebbet vártam: egy Ape Academy-szerű párperces izét, ahol van fű, van labda, meg vannak játékosok, de a focihoz nem sok köze van. Ehelyett egy simán korrekt játékot kaptunk, amely elég arcade ahhoz, hogy bárki játszhasson vele, és elég komoly ahhoz, hogy a megszállott focisták is élvezhessék. Sok mindent lehet benne nyerni, ha sokat nyomsz vele.

WORLD TOUR SOCCER

SCEE / SCE STUDIOS LONDON

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos (wifi-n 2 játékos)
mentés 640kb

✔ könnyű, mégis kell kihívást jelentő játékélmény
✕ apróbb hiányosságok, melyből sajnos elég sok van

7 pont

RUSZKIK HAZA

FIRED UP



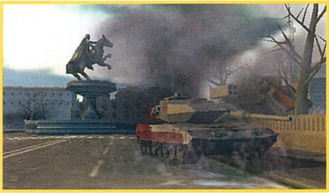












Mi kell egy új konzol elindításához? Természetesen töménytelen játék, a lehető legváltozatosabb stílusokból. A nép elsősorban instant benzingőzre vágyik: vegyen Ridge Racert, Wipeoutot vagy végső esetben F1-et. *Kipipálva.* Aztán szórakozzon egy kicsit könnyeden is: Ape Escape, World Tour Soccer, Medievil. *Megvan!* Mit nem csinált még? Nem nyúlt még rakétához, nem érezte a csigalassúsággal felpörgő chaingun erejét, nem törölt el egész lakónegyedeket a térképről – itt az ideje kicsit befűteni a dolgoknak. A **Fired Up** ideális fegyver az érzelmek és az adrenalinszint felkorbácsolásához, az *SCEE* pedig tudja, mire bukik a nép!

Ritka a korrekt háttértörténettel rendelkező akciójáték, ez alól sajnos ez a produktum sem kivétel: az alaphelyzet Freedom Fighters-i mélységekben vájkál, ám az ott meglévő utánozhatatlan hangulatot nem sikerült átültetni. A fikcionális kelet-európai ország békés lakosai nem gondolták volna, hogy egyszer a szomszédos „Köztársaság" katonái egyik napról a másikra bevonulnak hazájukba, ráadásul nem kocsmázni, hanem háborúzni jöttek. Épkézláb haderő lévén nem volt komoly ellenállás, ám a megszállás kezdetén egy titokzatos gánai úriember, Addo úgy döntött, hogy nem hagyja magát: felturbózott buggy-jába pattanva forradalom szervezésébe kezd, rövid időn belül pedig az állam összes nacionalista eleme fegyvert ragad és megindul a szabadság kivívásának rögös útján. Mad Max a 21. században: a változatos tájak temérdek missziót kínálnak, kezdve az egyszerű konvojvédelemmel vagy az ellenség egy adott egységének elpusztításával, egészen a fontosabb stratégiai pontok védelméig. A különböző lokációkon elszórt lebegő ikonok segítségével növelhető a muníció mennyisége és fajtája, míg a különleges kamionok felrobbantásával elindított trigger egy adott számú ellenfél elpusztítása után új fegyverosztályt tesz elérhetővé, az upgrade-elés intézményének kiismerése és aktív használata elengedhetetlenül szükséges az egyre nagyobb hordában és több hullámban támadó opponensek elpusztításához. Ez azonban csak a látszat, mint minden hasonszőrű termék – kiemelve a Quake3-at – ez csak egyfajta tutorialnak felel meg a tényleges mókához, méghozzá egy elég hosszú és néha kemény kihívást tartogató tanulópálya.

A multiplayer porció a Fired Up igazi attrakciója, a Sony nem véletlenül emelte ki már a program megjelenése előtt, hogy a masina WiFi kompatibilitása egy kellemes meccsre összehozhatja az embereket, legyen szó idegenekről vagy egy összeszokott baráti társaságról, ráadásul csak egyetlen példány szükségeltetik ahhoz, hogy egyszerre akár nyolcan is a volán mögé pattanva vágjanak neki a szamárlétra és a dobogó fokainak megmászásához. Az adhoc kapcsolat kifogástalan, a játékmenet pedig változatlan, bár missziók helyett a különböző módozatok – klasszikus deatmatch, ctf – értelemszerűen adják magukat. A képfrissítés ez esetben sem esik az elfogadható szint alá, a produkció alatt pöfögő gépezet korrekt iparos munka. A tereptárgyakban és épületekben dúskáló urbánus környezet kellemes bemelegítés a hegyekben, majd az elhagyott sík területeken folytatódó küzdelmekhez A szélesvásznú képernyőn végigfutó effektparádé szemet gyönyörködtető, kisebb szaggatás azonban néha-néha előfordul, igaz, csak és kizárólag akkor, ha egy egész kazalnyi jármű távozik a túlvilágra.

A Fired Up unalmas, monoton és néha kifejezetten csúnya – kizárólag az egyszemélyes móduszban. Amennyiben van a közelben legalább két másik PSP, az SCEE elképzelése mozgásba lendül, a program magával ragad és nem ereszt el, a kérdés azonban az, hogy meddig: az alapfelhozatal rettenetesen szegényes, ám amennyiben a későbbiek során letölthető pályákkal és egyebekkel gazdagítható a repertoár, úgy a játékidő jelentősen megnő.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Vicces kis game: ha egyedül játszol vele, pont nulla forintot ér. Ha nem lenne benne a multi rész, azt mondanám, hahaha, mi ez, egy ingyenes ajándék stuff, amit a géphez kellett volna adni. De benne van. És multiban nagyon szórakoztató. Nagyon!

FIRED UP

SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-8 Játékos, wlan

✔ tökéletes multi élmény
× egyedül gyorsan kifullad

6.5 pont













Idősebb, 70-80 éves játékosok még emlékezhetnek azokra az időkre, amikor még nem voltak minijátékok. Aztán jött az a korszak, amikor színesítésként a „nagy” játék mellé tettek kisebbeket is, ha valaki már végigvitte a teljes alkotást, akkor el tudjon még szórakozni ezekkel is, ha úri kedve úgy tartja. Ennek is már vagy ötven éve. Na azóta eljött a minijátékok kora, amikor egyes fejlesztők úgy gondolták, hogy a minőség bátran feláldozható a mennyiséggel szemben, így egyszerűbbé válik az ő életük is. A Sony megirigyelhette a Nintendo e téren elért sikereit, melyeket a GBA-s WarioWare alapozott meg, majd a DS korszak tett teljessé. Ennek a filozófiának köszönheti az **Ape Academy** is a létét, hiszen majd ötven minijátékkal kedveskedtek a készítők az erre fogékony rétegnek, s csak egy dolgot felejtettek el. Lehet, hogy már mindenkinek a könyökén jön ki a téma, és bizonyára sokan vannak úgy vele, hogy nem ismerik el ezeket az alkotásokat teljes értékű játéknak, mégis vannak benne lehetőségek, nem véletlen az, hogy a fent említett alkotások akkora sikert értek el. Megvolt bennük az a kis plusz, ami a „zseniálist” elválasztja a „nem rossz” kategóriától, és valljuk be, ugyan az Ape Academy szeretne a nyomukba érni, teljes sikerrel mégsem fog járni. A majmok mögött nem áll több évtized és megannyi játék, mint Wario-ék mögött, amire lehet építeni. A feladványok lehet, hogy színvonalasabbak itt, mint a konkurenciánál, mégsem képesek minden esetben szórakoztatóbbak lenni, és itt ismét csak érdemes elgondolkodni azon, hogy hiába bicskanyitogatóan irritáló a teljes Mario galeri egy egészséges, három évnél idősebb ember számára, valamit mégiscsak tudnak a Nintendónál…

MARTIN BELESZÓL!

Az AA minijátékok, néhány perces kis okosságok gyűjteménye. Erre szánták, ennyi a funkciója, kéretik eszerint kezelni. Nem ettől kell a megváltást várni, de ha lesz Final Fantasy, vagy Dragon Quest PSP-re, kiegészítő időtöltésnek pont megfelelő. Ez a stílus ennyit tud.

NO PARA

Kétségbeesni azért nem kell, nem akarom én a földbe tiporni az Ape Academy-t (tovább megyek, a Ridge Racer után ezzel töltöttem el a legtöbb időt, de hát birkatürelmű és beteges ízlésű vagyok, ez köztudott :), csak szerettem volna elhelyezni a konkurens termékek között. Akármi is lesz a végeredmény, ne feledjük, aki csak a Sony kézi konzoljával rendelkezik, és vonzó számára a rövid egységekből felépülő játékmenet, az ne is keressen tovább, vegye meg ezt!

Az összesen 47 darab minijáték három fő kategóriára van felosztva. Az első csoportba (Mind) kerültek az észt, figyelmet és gondolkodást igénybe vevő kihívások. Ezek közül vannak, amelyek kvíz formájában tesztelik tudásunkat, míg másoknál át kell látnunk a pálya egészét ahhoz, hogy megoldjuk a feladatokat.

A második kategória neve Tech, ami a megfelelő technikára utal, ide tartozik minden, ami ügyességet és jó reflexeket igényel, legyen szó zsonglőrködésről vagy bikaviadalról. Az utolsó csoport (Body) fő jellegzetessége a dinamika, ami ide tartozik, az gyakran igényli a másik kettőhöz szükséges készségeket, az esetek többségében (kivételként mindenképpen meg kell említeni az 1 méteres síkfutást :) ezek a leghosszabb feladatok. Ha már a hosszúságnál és a tartalomnál tartunk, mindenképpen szót kell ejteni arról, hogy van feladvány, ami egy másodperces, de előfordul olyan is, ami több percen keresztül tart. A többségük fél-egy perc alatt teljesíthető, ami teljesen tökéletes lenne a kézi konzolok egyik fő célját (mobil, gyakran rövid, megszakításoktól sem mentes játékmenet) tekintve, ha nem lennének horror töltési idők. Lehet, hogy csak mi kényelmesedtünk el napjainkra, de ha tíz másodpercet kell várni feleslegesen, az már sok. Tovább megyek: a feladatok bonyolultságát ismerve ez irreálisan sok.

AKADÉMIA VAGY ÁLLATKERT?

Magunkban játszva természetesen az Academy mód az, ahol időnk nagy részét tölteni fogjuk. Itt nyithatjuk meg a minijátékokat, mégpedig egy amőbaszerű játék formájában. Egy 3x3-as négyzetben választhatunk a kilenc aktuális feladvány közül (már ha választásnak lehet nevezni ezt, a szerencsén is sok múlik), ha megoldjuk, akkor az a mező körré változik, ha nem, akkor ikszre fordul. A cél, hogy a jó megoldásokkal minél több hármas sort rakjunk ki körökből. Sajnos semmit nem gyakorolhatunk be előre (ezt igazán átvehették volna a Mario Party-ból), így főleg az eleje felé sokat fogunk hibázni. Később mindent, amivel akár csak egyszer is találkoztunk, begyakorolhatunk a Minigame Collection menüben, de a töltési idők miatt ezzel a lehetőséggel sajnos ritkán fogunk élni. Pedig a gyakorlásra – és a szerencsére – szükség van, ugyanis a feladványok egy része nehéz és nincs is túl jól kiegyensúlyozva. Kvízben pl. kaphatjuk azt is kérdésként, hogy mennyi 9 és 4 összege, és azt is, hogy ki volt VIII. Henrik harmadik felesége. Nem jön gyorsan a sikerélmény, pedig az Ape Escape célcsoportja szerintem olyan játékosokból áll, akik nem szeretnének ezredszer is nekifutni a majomegyensúlyozásnak.

ÉLMÉNYPARK

Nyilván a legfontosabb kérdés maradt már csak hátra, mégpedig az, hogy mennyire szórakoztatók maguk a minijátékok. A humort nem nélkülözi a nagy részük, ami pozitív (pl. a majomszámlálásnál az előttünk átrohanó-csoszogó-sétáló állatokat kell összeszámolnunk, a banánőrzésnél pedig a nyárson sülő gyümölcsöt kell megvédeni a támadóktól), ráadásul vannak olyanok, amivel tényleg élmény játszani, ha csak egy percre is (kiemelném a rugós focihoz hasonló Monkey Footballt, nagyon szórakoztató). Ugyanakkor az összképet vizsgálva visszatérhetünk a nyitó gondolatokhoz, hiányzik ugyanis egy apró plusz – olyan az egész, mint a gyorséttermek kajái, finomak, jól lakunk velük (már amelyikkel…), de valami kis extra azért jó lenne még (biztosan hiányoznak a játék végigjátszása után megnyíló minijátékok. :) A készítők szerencsére figyeltek arra, hogy többen is lehessen egyszerre játszani, és ami külön kellemes meglepetés, hogy a teljes kínálatból tizenhármat akár egy PSP-ről is irányíthatunk ketten vagy négyen, ráadásul a módszer egyáltalán nem olyan kényelmetlen, mint elsőre gondolnánk! Ezzel szavatosság és játszhatóság tekintetében javul valamelyest a helyzet, az egyszerű és könnyed játékmenet jó kis partijátékká teszi az Ape Academy-t. Megfeküdni mindenesetre semmiképpen nem fogja a gyomrunkat – mindenki döntse el, hogy ezt pozitívumként vagy negatívumként értékeli.

Vega

APE ACADEMY

SCEE / ALVION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

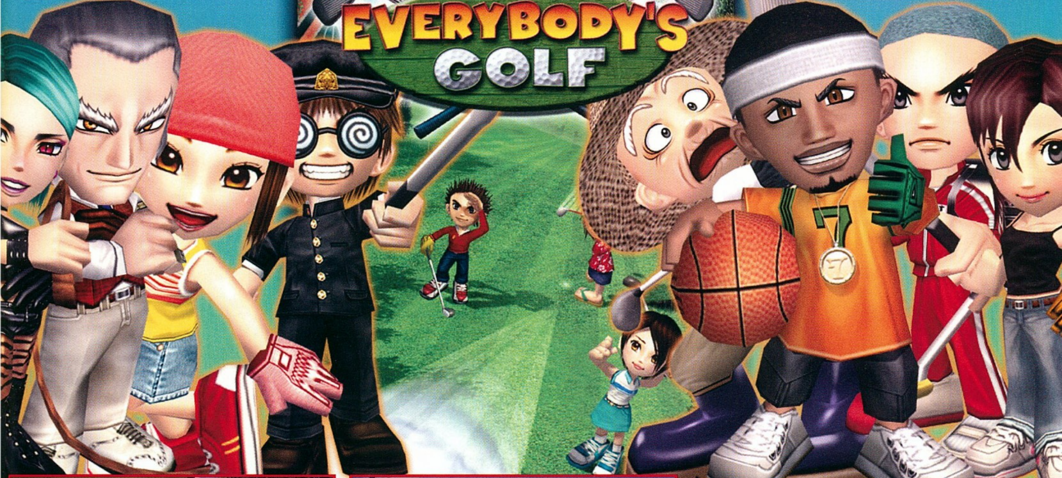
1-4 Játékos (wifi-n 2-4 játékos)
mentés 448kb

✔ szórakoztató, rövid távon
✕ Rövid távon szórakoztató

6 pont

FŰRE LÉPNI SZABAD

EVERYBODY'S GOLF











A labda gömbölyű, a fák és a kis tavak útban vannak, a fű zöld – mit lehetne kihozni manapság egy golfjátékból, amit még nem láttunk? Bizony van új a verőfényes nap alatt, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az **Everybody's Golf**, mely úgy képes beszippantani a sportra kevésbé fogékony játékosokat is, mint bármilyen fekete lyuk.

Minket magyarokat annyira nem érintett meg soha ez a sport, mint a világ többi részén élőket, de nem szabad elfelednünk azt, hogy a földön legjobban kereső sportember nem más, mint egy golfozó, tehát a nemzetközi helyzet egy kissé más, mint nálunk (és mint tudjuk a nemzetközi helyzet egyre csak fokozódik). A viszonylag egyszerű szabályok ellenére – vagy éppen azért – milliók szerelmesek ebbe a költséges sportba, de mit tegyenek azok, akiknek soha nincs lehetőségük kipróbálni élesben? Fogjuk a PSP-t, menjünk ki a legközelebbi rétre, morzsolgassunk golflabdákat (igazi kihívás lesz easy fokozaton is :) és tegyük be Mindenki Golfját. Az első pillantásra gyerekes grafika ugyanis egy meglepően korrekt és szórakoztató szimulációt takar, melyben a készítők mindent megtettek azért, hogy hitelesnek tűnjön a játékélmény, ugyanakkor a habkönnyű körítésnek köszönhetően egy percig se érezzük azt a görcsösséget, ami egy esetleges ütőkészlet és éves pályabérlet díjának kifizetésekor jelentkezik gyomrunkban.

MARTIN BELESZÓL!

A kedvenc PSP-s játékom jelenleg! Pofon egyszerű és végtelenül szórakoztató. Néhány próba után rájössz, mikor és hol kell megnyomni az egyetlen gombot az ütéshez, mekkora erő kell a lyukra passzoláshoz, aztán már csak arra kell koncentrálnod, hogy minél kevesebb próbából bepottyanjon a golyó. Barom szép a grafikája és órákig, hetekig nyomható anélkül, hogy megunnád. Multiban fenomenális, még zavarni is lehet az ellenfelet, hogy elcsesse az ütést! :)

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

Amióta világ a világ, a golfjátékokban az ütés kivitelezése ugyanúgy történik. Kiválasztjuk merre szeretnénk elküldeni a lasztit, aztán elindul felfelé egy mérce, mellyel „odafele" az erősséget, utána pedig a pontosságot tudjuk bizonyos készségeinkkel (összefoglaló nevükön: ügyesség) szabályozni. Kis mókusok ezt színesíthetik azzal, hogy csavart is tesznek az ütésbe, nagy mókusok pedig kenyérre is kenhetik. Ezt az irányítást emlékeim szerint csak a DS-re megjelenő Tiger Woods próbálta megreformálni, de ennek relatív sikertelensége miatt (mondjuk ki, katasztrófa volt) szerintem további húsz évig nem fognak alternatív megoldásokkal kísérletezni a fejlesztők – az Everybody's Golf sem teszi.

Habár sokak számára legalább annyira misztikus a golf szabályrendszere, mint egy női táska tartalmi összeválogatásának racionális, logikai megalapozottsága, végtelenül egyszerű minden. A játék egyik nagy előnye, hogy rendkívül rövid idő alatt a fejünkbe vési az olyan titkokat, hogy mit jelent a Birdie, a Par vagy éppen a Boogey, és mi történik mondjuk olyankor, ha a frissen nyírt gyepszőnyeg helyett a medencét veszi célba a labda. Észre sem vesszük, és máris mesterek vagyunk, már csak egy jó vasütő hiányzik Tiger Woods megregulázásához.

MIT LEHET A FÜVÖN (A LEGELÉSEN KÍVÜL)?

A játék neve egyben a filozófiát is közvetíti felénk, ugyanis a legkényesebb ízlésűeknek sem lehet sok kifogásuk a játékélménnyel kapcsolatban. Aki ismeri a PS2-re megjelent nagytestvért, az vélhetőleg képben van, hogy a görögdinnye fejű, nagyon japán golfozók, akik orgánumban leginkább a homokozóban rekedt hétévesekre emlékeztetnek, miként képesek olyan parádét produkálni, hogy kedvünk támad velük jippizni és kuncogni egy-egy jól sikerült ütés után. A játék fizikájában bizonyára a Műegyetemisták megtalálják a megfelelő hibákat, nekem nem sikerült, így ki kell jelentenem, hogy a kissé komolytalan körítés nagyon profi tartalommal párosul. Aki úgy gondolja, hogy felülbírálja a program automatikus ütőválasztását az „AI mindig hülye" felkiáltással, annak erre is lehetősége van, de érdemes azért könnyítésként azt a szerszámot választani, ami leginkább megfelel a célnak. Ezek ütőkön kívül mások is lehetnek egyébként, ugyanis a versenyeken nem csak pályákat és további jóllakott óvodásokat nyithatunk meg, hanem különböző öltözékeket és eszközöket is. Vannak olyanok, melyek csupán kinézetünkön változtatnak (új miniszoknya), míg mások a teljesítményünket is befolyásolják, mint pl. az alternatív ütők (nem árulom el, mik vannak, mindenesetre beigazolódni látszik az a tény, hogy Japánban a napi fogyasztási cikkekbe kevernek valamit, amiért nálunk minimum öt év börtön járna).

Kíváncsi vagyok mikor jönnek az első olyan flipper és sakkszimulátorok, amiben szintet léphetünk, ebből már talán ki lehet találni, hogy itt erre is lehetőségünk nyílik, ráadásul több képességünk is fejlődik. Ha valaki nagyon a szívünkhöz nőtt, és mindig vele lépünk pályára, akkor növekszik a lojalitás-mércéje, amitől még eredményesebb lesz. Ha fönt szimulátort emlegettem, akkor ez nyilván pont a másik véglet, ennek ellenére a végeredmény pont olyan, amilyennek lennie kell. WiFi-n nyolcan indulhatunk versenybe egyazon lyuk minél gyorsabban történő meghódításáért, de mégis azt kell mondani, hogy a különböző játékmódok olyan jól el vannak találva, hogy egyedül ütögetve is elleszünk jó ideig (kedvenceim azok a versenyek, ahol az ütéseink minőségét és a pálya kivégzésének sebességét is pontozzák, így áll össze néhány szakasz után a végső sorrend).

Tamáskodó PSP gyűlölőknek rossz hír, hogy olyan minimális még a töltési idő is, hogy nehéz belekötni – és ez igaz a játék egészére. Számomra a legkellemesebb meglepetés a nyitócímek közül az Everybody's Golf, egyedül a hangok középszerűek, bár tény, hogy ezek is jól illeszkednek a lufifejű cukipofákhoz.

És hogy miért „csak" 8.5 pont? Sajnos én sem tudok elszakadni attól, hogy ez „csak" egy golfjáték, még ha az egyik legszórakoztatóbb is, amit valaha készítettek.

Vega

EVERYBODY'S GOLF

SCEE / CLAP HANZ

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos (wifi-n 2-8 játékos)
mentés 688kb

✔ a látszat csal, ez egy nagyszerű szimulátor
✕ sehol egy zombi vagy géppuska

8.5 pont















Mi szükség van konzolokon szimulátorra (pláne handhelden): a rendelkezésre álló perifériák kiforratlanok, a komolyabb eszközök drágák, a szökőévente megjelenő fecskékbe (be)ruházó vásárlóközönség pedig az aktív playerek egy parányi, elszigetelt szegmenséből kerülnek ki. A Gran Turismo és a Forza Motorsport megtalálta a hardcore és az egészséges autórajongók kiszolgálása közti arányt – ez azonban csak egy téma. Épkézláb Forma 1-es szimuláció eddig nem hagyta el egyik fejlesztő istállóját sem, ez pedig rettenetesen fájó az öreg kontinensen tébláboló, ráadásul még a sportág iránt is érdeklődő magamfajta szerencsétlenek számára. A kidolgozás buktatóinak mélyvizébe nem sokan merészkedtek eddig, ám a még tapasztalatlan *Traveller's Tales* az úszómestert kiröhögve száll ringbe az első PSP-re álmodott **F1** termékkel.

A kiadási feladatokat ellátó Sony mindent megtesz azért, hogy sikerre vigye a dolgot: a hivatalos támogatást élvező produkció természetesen a 2005-ös idény minden fontosabb újítását tartalmazza, különösen figyelve a valósághű pálya- és pilóta-összeállításra, mely kombináció a változatos játékmódokban teljesedik ki. A kitartó pilótajelöltek egy teljes szezonban bizonyíthatják rátermettségüket, az instant szórakoztatásra vágyó gladiátorok beérhetik az időmérő edzésekkel illetőleg a random generált, vagy saját beállítások alapján indított pár körös versennyel, míg a kihívást kereső addiktok próbálkozzanak az előre meghatározott feladatokkal rendelkező scenáriókkal. Utóbbi alanyunk kreatív központja, a feladatok változatosak és ami a legfontosabb: szórakoztatóak. A skála egyszerű „kússz fel a dobogóra a 15. helyről" képlettől egészen a hibás fékekből eredő problémás irányítás miatti pit levezényléséig, illetőleg egyéb extrémebb technikai malőrökig terjed. Látszólag minden a helyén, ám a volán mögé pattanva már az első percekben nyilvánvaló: ez köszönőviszonyban sincs a szimulációval. A nehézkes irányítás tökéletesen passzol az ókori Rómát idéző kocsiversenyek kaotikus és brutális küzdelméhez, mely során sem ember, sem gép nem marad talpon – az alkatrészek szakadnak, az autó amortizálódik, de ez is csak ideiglenes állapot, mozgásképtelenné válás után a kaszni varázsütésre megjavul, a játékos visszakerül az aszfaltcsíkra és folytathatja az opponensek hajszolását: kikerülni őket esély sincs még nyílt terepen sem, nem többek agyatlan, gázpedálra operált bugyuta gépi ellenfelek. Ezt ellensúlyozandó ki kell emelnünk a maximum 7 humán playert támogató multiplayer módot, mely a Wi-Fi áldásos hatásának köszönhetően a realitáshoz egy hangyányit közelebb áll, nagyobb kihívás és élményfaktorral.

Az F1 egy remekül kinéző és duruzsoló játék: a poligonokban és nagyfelbontású textúrákban dúskáló tucatnyi pálya, a legapróbb alkatrészeket is magán tudó benzinfalók, a remek animációk és effektek keringője az Éden Fájának kígyójaként csábit az eufória hullámvasútjába egy menetre, ám az éber teszter – és remélhetőleg a vásárló – rögtön kiszúrja, hogy ez csak formalitás a vaskos pénzekért megvásárolt licenc rózsaszín masnijával történő eladásához. Pár perces száguldási vágy kielégítéséhez tökéletes – de minek, ha ott a remek Ridge Racer vagy a Wipeout Pure? Fájó, de ennek így, ebben a formában nem sok köze van a Formula 1-hez.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Mit írt Wilson a játék negatívumai közé? Túlságosan árkád játékrendszer. Én azt mondom, vedd ki ebből a mondatból a „túlságosan" szót, és megkapod az igazságot. Mi a Sony filozófiája a PSP-vel kapcsolatban? Menj a dolgodra és közben játssz 5 percet! Most komolyan, ezt hozza a game – nem biztos, hogy erőltetni kell azt a szimulációt...

F1 GRAND PRIX

SCEE / TRAVELLER'S TALES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-8 Játékos, wlan

✓ remek grafika
× túlságosan árkád játékrendszer

6 pont



CSONTVÁZHUSZÁR













Hőst készíteni nem könnyű, sok fejlesztőnek beletört már a bicskája. Olyan karakter kell, akivel vagy azonosulunk, vagy gyűlöljük, de mindenképpen heves érzelmeket vált ki belőlünk. Évek múlva is emlékszünk rájuk, nevüket azonosítjuk a játékkal, amiben szerepeltek és fordítva. Általában emberek, állatok, demihumánok és ki tudja még mifélék, de hogy egy csontvázból hogyan lehet szeretnivaló figurát csinálni, az rejtély. És a **MediEvil** sorozatnak mégis sikerült. A főszereplő Fortesque egy csontváz, aki képtelen értelmes szavakat kimondani, mivel hiányzik a fél állkapcsa (a hangképző szervek többi részéről nem is beszélve), az egyik szemgolyója régen elgurult valamerre, mégis eszméletlenül jópofa arcmimikával rendelkezik. Kicsit bizarr, mégis nagyon humoros hős, olyan, mint maga az egész játék. Egy kicsit elébe menve a végső értékelésnek csak azt tudom mondani, mint annak idején a Bard's Tale kapcsán: a humor önmagában sokat képes dobni a hangulaton, de aki nem érti (mondjuk nyelvi okokból), az csak csodálkozva fog maga elé nézni.

CSODASZINKRON

El kell telnie egy kis időnek, mire megszokjuk, hogy már kézi konzolokon is teljes narrációt élvezhetünk a játékok alatt. Már nem csak hümmögnek a szereplők, hanem folyamatosan beszélnek, ráadásul a MediEvil zenéi és hangjai számomra az év egyik legkellemesebb meglepetésével szolgáltak. A cinikus narrátor beszólásai hatalmasak, érdemes megvárni a Game Over felirat alatt elhangzó aranyköpését, mellyel a halált már többször megjárt főhősünket hívja meg a túlvilágra („Gyere csak, ismered már a járást"). A többi szereplő hangja is zseniális, orosz akcentust sem hallottam még ilyen jól szólni angolul. A hangok mellett szépen lassan hozzászokhatunk a gyönyörű intro- és átvezető videókhoz is, ezek gyakorlatilag bármelyik játékban megállnák a helyüket, kézi konzolon való megjelenésük kb. akkora mérföldkő, mint annak idején a Final Fantasy 8 animációi voltak.

MESÉK A KRIPTÁBÓL

Sem a történet, sem a játékmenet nem sikeredett túl bonyolultra, bár vélhetőleg ezek egyike sem volt cél. Sir Dant száz éves halotti szendergéséből keltik fel a kriptában, hogy fékezze meg a világra leselkedő gonoszt, útnak ered hát, hogy élőholtak seregeit segítse át másodszor is a túlvilágra (később persze lesznek nagyon is élő ellenfelei is). A MediEvil egy közepes hack & slash játék viszonylag gyenge platform elemekkel megbolondítva, melyet elsősorban az ábrázolt világ és a hangulat képes csak kiemelni a középszerű alkotások sorából. Akadnak problémák a kamerakezeléssel, de egy idő után ügyesen megtanuljuk használni a jobb flippergombot, ami automatikusan a látásunk irányába igazítja a tájat. Mivel a pályák felépítése erősen lineáris, így csak néha van szükség némi gondolkodásra és kombinálásra, az esetek többségében csak fegyvereinkkel aprítjuk az ellent, kehelybe gyűjtjük a lelküket, melyből ha elegendőt harácsoltunk össze, erősebb fegyvereket kaphatunk a szakaszok végén. Szerencsére a kombórendszer jól ki van találva, minden fegyverrel más kombinációkra vagyunk képesek a különböző támadás-gombok variálásával, ráadásul vannak távolsági eszközök is, melyeknek a legrosszabb tulajdonsága, hogy kemény pénzért rendre muníciót kell hozzá szerezni.

A szintek negyed-fél óra hosszúságúak (persze végig lehet rohanni gyorsabban is, de akkor nem lesz meg a legyőzött ellenfelekből összegyűjthető lélekenergia), viszont mindenhol állást lehet menteni – ettől ugyan könnyebb lesz minden, de legalább nem frusztráló az újrakezdés, ha elrontunk valamit.

MINIJÁTÉKOK – ITT IS

Érezhették a készítők, hogy nem szabad kiaknázatlanul a multis lehetőségeket, de mégsem a véleményem szerint ésszerű döntést választották, mely a kooperatív (mondjuk egy női csontváz társaságában, bár mondjuk én sem szeretem, ha egy nőnek zörögnek a csontjai) játékmód lett volna, mely élvezetesebbé tud tenni szinte minden hack & slash játékot. Ehelyett – manapság kötelezőnek tekinthető – minijátékok kaptak helyet a MediEvil-ben, melyekben ketten versenyezhetünk egymással – sajnos egyik sincs annyira szórakoztató, hogy hosszabban is érdemes legyen vele foglalkozni.

Így hát a játék egyedül játszva nyújt csak hosszabb-rövidebb ideig szórakozást. Nincs vele semmi különösebb gond, csak éppen már nem annyira egyedi a környezet és a hős, mint az ezredfordulón volt PS1-es elődje (ugyanakkor örömteli, hogy nem azt adták ki feljavított grafikával egy az egyben, ezt a stratégiát egy másik cég előszeretettel alkalmazza). A hangulat miatt érdemes beszerezni, főleg ha valaki érti is a poénokat, a szép – bár kicsit túlzottan is színes – grafika mellett a zenék és a szinkronhangok nagyon odavernek. Akik évek óta várják a feltámadást, azok örülni fognak Sir Daniel Fortesque ismételt eljövetelének, kérdés, hogy akik most találkoznak vele először, hogyan fogják fogadni hősünket.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem hiszem, hogy túl kéne ragozni ezt a játékot: új gép debüt, minden stílusban kell egy nyitócím, a mászkálós-kaszabolós témakörből a Medievilt húzták elő. A közepesnél valamivel jobb, szép, de semmi extra: rövidesen jönnek a komolyabb darabok, melyek fejlesztéséhez tudvalevőleg több idő kell.

MEDIEVIL RESURRECTION

SONY CAMBRIDGE / SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos (wifi-n 2 játékos)
mentés 112kb

✔ sir dan még mindig nagyon sármos, bár a szeme sem áll jól
× ha jobban megnézzük, elég egyszerű hack&slash játék

6.5 pont

ELECTROPLANKTON™

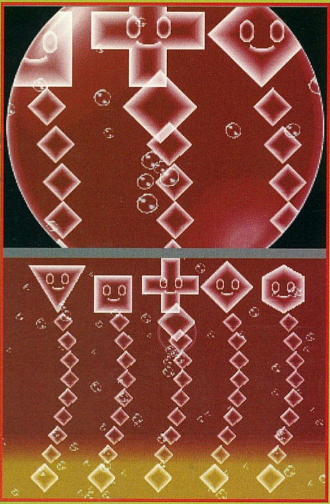
MŰVÉSZET

Electroplankton. Definíció: experimentális kreatív eszköz, digitális formába öntve. A produkciót nem programozták – lefestették. Elektronikus ecsettel, virtuális vászonra. Ha Shakespeare élne, blogot írna, ha Leonardo da Vinci főnixmadár módjára feltámadna, minden bizonnyal űrhajókat gyártana, Ludwig von Beethoven pedig Nintendo DS-st vásárolna, hogy a Toshio Iwai nevével fémjelzett mű minden porcikáját kiismerje.

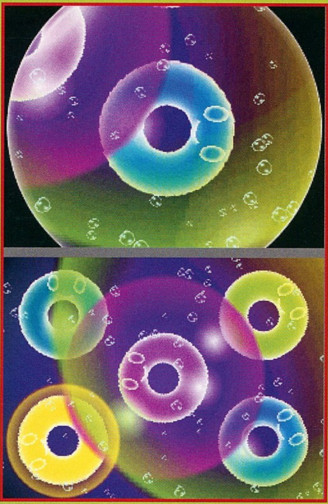
Nehéz egy élete van a teszternek. Nem elég, hogy időre, megadott oldalszámmal kell dolgoznia hónapról hónapra, néha olyan nehéz feladatok akadnak a kezei közé, amiről épkézláb irományt kerekíteni csak véres verítékkel lehet. Az Electroplankton ilyen: hogyan forgassa az ember a pennáját, hogyan mutasson be egy olyan dolgot egy konzolos magazinban, melynek gyakorlatilag semmi köze a játék fogalmához? Tömören. Zenekreátor, ám nem a hagyományos, a köztudatba bevésődött DJ pulttal, szintetizátorral és a képernyő egészét betöltő kapcsolókkal. Nem, az EP ennél jóval közelebb áll a természethez, hiszen a mintegy 10 módusz egyike sem tartalmaz hangszereket, bármiféle beállítási lehetőséget. Adott egy víz alatti környezet, benne majd' egy tucatnyi planktonnal. Evolúciójuk során egyre nagyobbak és terebélyesebbek, vagy inkább muzikálisabbaká válnak. Az interakció – a tényleges audiális élmény kirobbantója – metódusa pofonegyszerű, a kizárólag az érintőképernyőre hagyatkozó program a legapróbb nyomást is érzékeli, ez pedig eltérő hatásokkal jár. A Hanenbow opcióban például a vízből felugró planktonok egy növény levelei között pattogva keltik a hanghatásokat, ennek milyensége mind a startállomás, mind a célvonal szögének állításával változtatható. Nanocarp egy két karral rendelkező életforma, mely az általunk keltett fodrokra reagál. Tracy – vagy inkább Tracy-k – egy általunk betáplált röppályát követve mozognak, kaotikus hatást keltve. Rec-Rec kissé kilóg a sorból, mindössze egy alapritmust kínál, effektként pedig a mikrofonnal általunk felvett hangmintát használja – Volvoice szintén erre hagyatkozik. Ínyencségek is akadnak, a két személyes kedvencem a Lumiloop és a különböző kiállításokon sokat mutogatott Luminira. Előbbiben hengerek mozgásba lendítése hoz létre egy érdekes, rendkívül mély zajt, míg az utóbbi a zene fogalmához legközelebb álló „táblás játék". Adott négy kis csillag, melyek egy előre kijelölt pályán mozognak – ezt az egész képernyőt betöltő nyilak szimbolizálják, melyek mindegyike külön-külön mozgatható, így változtatva a kicsikarható melódia folyamát. Képzeljétek el? Nem lehet. Ezt látni és hallani kell, sőt, nem árt rögtön digitalizálni is, mivel mentési funkció nem került be, így az önjelölt művészek kénytelenek más lehetőség után nézni, amennyiben nem szeretnék elveszíteni több órás munkájuk gyümölcsét.

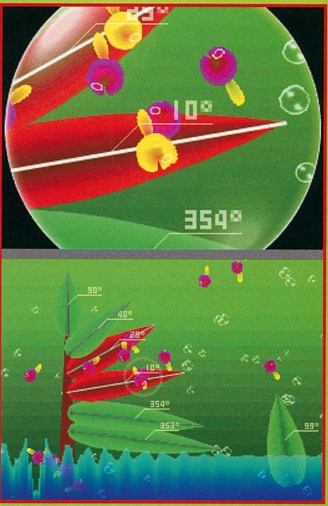
Az Electroplanktont nem lehet értékelni, rideg és semmitmondó szempontok szerint osztályozni. Nem lehet összemérni más játékokkal, hiszen lényegében nem az. Az Electroplankton a digitális művészet új, követendő irányvonala – Kotoko Kuroda kisasszony hegedűs performansza ezt bőven bebizonyította. Hagyd, hogy a mesterséges intelligencia működésbe lépjen, a fiktív karmester felvegye a pálcát és utasításokat adjon a zenekarnak. Csukd be a szemed és koncentrálj: a zene veled együtt fog szárnyalni.

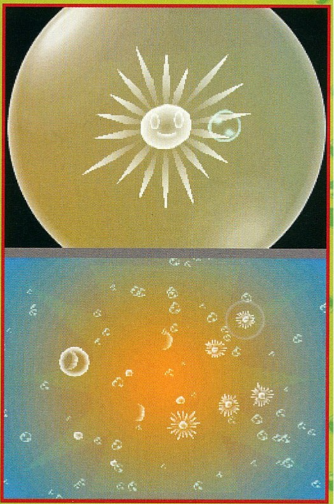
Wilson

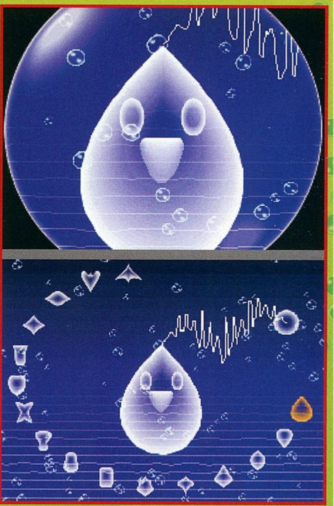












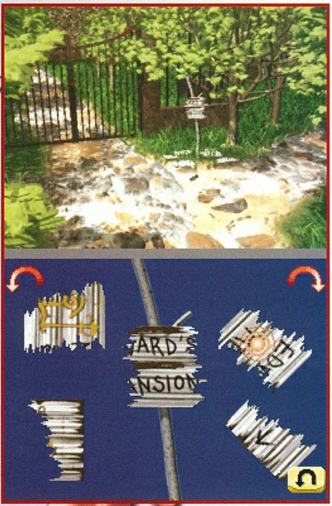
MARTIN BELESZÓL!

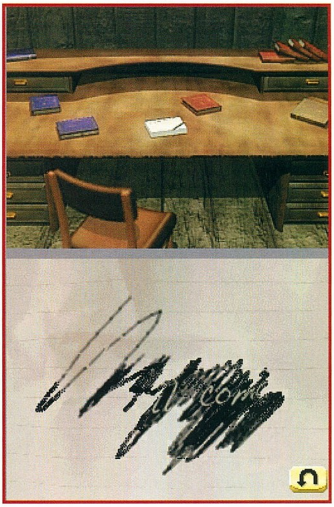
Kérdezi Wilson: Martin, mehetne ez a teszt értékelő nélkül? Na, mondom, itt megint Rez-szindrómát szimatolok. De ha értékelnéd, mennyi lenne? Kilenc. Aha, akkor a következő számban meg jöhetne az 1 pontos teszt. Úgyhogy ennyit az Electroplankton értékelőjéről.

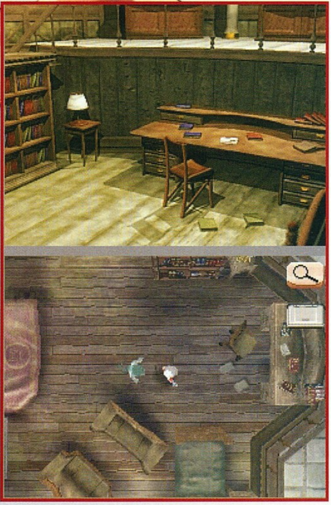
DUPLA ÉLVEZET

ANOTHER CODE
アナザーコード
2つの記憶









Vajon mi az oka annak, hogy a játékipar már 16 éve megállíthatatlanul hódító handheld szegmense lényegében nem termelt ki magából egyetlen értékelhető, vagy épp a lehető legkisebb figyelemre méltó adventure terméket? Megfelelő perifériák és erőforrások hiánya? Meglehet.

Pedig az alapvetően az egérre támaszkodó stílus azonban könnyedén és vígan portolható, a kurzor mozgatása pedig megoldható a D-pad segítségével is: a Broken Sword hihetetlenül igényes, példaértékű GBA portja bebizonyította, hogy a csipkerózsika álmából felébredt szcénának van helye a hordozható eszközök piacán. Eltelt újabb 3 esztendő, előremozdulás nem történt, most azonban itt az új, a platformon idegennek számító formák meghonosításához tökéletes paraméterekkel rendelkező masina (a DS), képességeinek kihasználása pedig gőzerővel folyik. Az **Another Code** a balladai homály diszkrét fellegével körülvett genre zászlóshajója lehet, de a kötelező érvényű kérdést muszáj feltennünk az ízekre szedés előtt – miért nem jött ez korábban kéremszépen?!

Mit tennél akkor, ha 8 éves korodban a szemed láttára ölik meg szüleid, s egyedül, magadra hagyatva kell tengetned hátralevő napjaid? **(Én lennék Batman. Martin)** Ashley nem tudta a választ, gyámjául kijelölt Jessica nagynénje féltő gonddal őrizte, ám nem kerülhette el a sorsát a fiatal leányzó. 14. születésnapján egy titokzatos csomag landolt postaládájában, benne egy furcsa, „DAS" névre keresztelt szerkezettel, valamint egy levéllel, halottnak vélt apjától: a papa jól van és mindenképp látni szeretné felcseperedett csemetéjét. A két díva hajóra száll, hogy az úti célként megjelölt Blood Edward szigetre érkezvén szembesüljenek a múlt és a jelen sötét titkainak egybefonódó gordiuszi csomójával. Sajnos a kaland szívbemarkolóan rövid, az első és minden bizonnyal utolsó végigjátszás egy gyakorlott Indiana Jonesnak nem kerül majd többe 4, maximum 5 óránál: más handheld termékeknél ez még megbocsátható, no de egy kalandjátéknál ez kínosan kevés. Kis mértékben kárpótol a tudat, hogy ennek legalább minden perce élvezetes, különösen akkor, mikor a meglepő módon rettenetesen kevés tárgygyűjtögetést logikai feladványok megoldásai váltják fel. Mivel az élményen nem szeretnék csorbát ejteni, legyen elég annyi, hogy az egyszerűnek számító, apróbb puzzle szösszenetek mellett jó pár perces töprengésre késztető, a DS pár funkcióját új térbe helyező akadály állja majd útját a megoldást kereső felhasználónak.

A vizuális körítés a főbb featúrák beharangozásánál már az élbolyban szerepelt, a végletekig hype-olt metódus pedig valóban megállja a helyét. Az AC sikerrel ötvözi a prerendelt állóképeket valós időben generált, teljesen három dimenziós terepekkel, ám utóbbi roppant csalóka: esztétikai vagy tervezési okokból – előbbire tippelek – a terepet és Ashley-t felülnézetből szemlélhetjük, ez pedig jó: mind a usernek (újszerű megoldás), mind a gépnek (kevesebb erőforrás használata). Szerencsére az alsó képernyőt elfoglaló szobák és egyéb lokációk garmadája egyáltalán nem mondható statikusnak, a fákkal övezett ösvényen a szél jobbra-balra döntögeti a lombokat, egy madárraj idővel elborítja a kék színben úszó pompázatos égi bársonyt. Az irányítás roppant egyszerű, azonnal kézre álló, ráadásul a még nem tesztelt Kirby-t leszámítva ez az első olyan produkció, melyben nem jut szerep sem a D-padnak, sem a gép egyéb digitális gombjának: a mű teljes egészében a stylusra és az érintőképernyőre támaszkodik.

Kínosan rövid játékideje ellenére az Another Code megfelelt a magas elvárásoknak: nívós, mindenki számára könnyen emészthető, mellékhatások nélküli örömadag, csodaszép csomagolásba rejtve. Az innováció végre tetten érhető, az érintőképernyő és a DS egyéb funkcióinak olykor extrém kihasználása ékes bizonyítéka annak, hogy a szokásosnál hosszabb kreatív tervezési fázissal valóban egyedi, a platformtól elvárható követelményeknek maximálisan eleget tevő produktum hozható létre, ami ráadásul instant módon landol a handheld gépezet kínálatának trónján.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Ha ezt a játékot én teszteltem volna, az 5 órás végigjátszási idő miatt körülbelül 7 pontra értékeltem volna. Egyszerűen nem hiszem el, hogy 2005-ben csak ennyire futja egy kalandjátéktól, és ne mondja nekem senki, hogy nem fér több egy DS kazira, mert azt kiröhögöm.

ANOTHER CODE: TWO MEMORIES

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ az eddigi legjobb ds produktum
× rettenetesen rövid

8 pont

FANTASZTIKUS NÉGYES(ALÁ)







Stan Lee képregény fenomén. Nem, elnézést. Stan Lee kritikus tömegű művész. A múlt század kulturális fejlődésének mozgatórugója, három generáció gyerekkori kalandjainak kiötlője, meghatározó személyiség. A matematika univerzális nyelv, ugyanez igaz az úr alkotásaira is. A 83. évében járó zseni és a Marvel Comics párosa teremtette meg a semmiből Hulk, Iron Man, Daradevil és Pókember alakját, a hatvanas években pedig Jack Kirby producerrel karöltve létrehozták a DC Comics konkurens Justice League utáni első szuperhérosz csapatot, a **Fantasztikus Négyes**t. A tradíciókat felrúgva a csoport tagjai nem rendelkeztek kettős élettel, ruhájuk nem volt teliaggatva vonóhorgokkal és lézerekkel, beszédstílusuk pedig pontosan olyan volt, mint az akkori Amerika bármely lakosának. Emberfeletti képességeikre egy balul elsült űrtúra során tettek szert, így kapott Reed Richards hihetetlen rugalmasságot, Susan Richards láthatatlanságot, Johnny Storm pirokinetikus erőket, Ben Grimm pedig kőszikla külsőhöz dukáló muszklikat. Népszerűségük azóta is töretlen, a nyomdagépek erdejéből kilépve szerepeltek már több animációs sorozatban is – melyet a Marvel jövőre kíván folytatni 10 éves csend után –, legutóbb pedig a mozivásznakon is megjelentek: most pedig itt vannak teljes digitális valójukban, immáron hordozható formában is.

A GBA inkarnáció mintegy 40 szintje nem tartogat túl sok újdonságot az eseményeket illetően a filmszínházakban, vagy épp valamely nagy konzol előtt megfordult személy számára. Ezek szorosan követik nagytestvére sztorijának fonalát, természetesen csak a gépezet keretein belül, így sem a hollywoodi ipar által létrehozott látnivalókba, sem a megszokott helyszínekbe nem fogunk belebotlani. A tényleges játékmenet egyértelműen a Lost Vikings és a Final Fight legjobb elemeit vegyíti magába: a négy eltérő képességekkel rendelkező karakter közötti váltogatás elengedhetetlenül szükséges a továbbjutáshoz, a minimális agymunkát igénylő logikai feladványok ugyanis a héroszok képességeire épülnek, így ha szakadék fölött kell átkelni, jól jön Reed rugalmassága, sziklák és ajtók ledöntésénél Ben Hulkot megszégyenítő ereje, a rázósabb szituációkban pedig Johnny lángcsóvája. Az esetek többségében egyszerre csak két személyt kommandírozhatunk, a team együtt többnyire csak az egyes szintek végén lévő, néha tényleg remekül megszerkesztett boss-fightok alkalmával mutatkozik, melyek során a széria főbb nemezisei mind tiszteletüket teszik. Sajnos ez nem elég az üdvösséghez, az első blikkre tetszetősnek tűnő helyszínek alig pár elemből építkeznek újra és újra, így a végeredmény egy kínosan repetitive és monoton labirintusrendszer. Ennek köszönhetően az izometrikus nézetet használó grafikus hajtómű nem kalandozhat el a végtelen változatosságú textúrák földjére, be kell érnie a néha élettelen helyszínek kirajzolásával és a legalább kifogástalan karakter animációk kiszámolásával.

Klasszikus beat'm up, mozijegyhez / DVD kiadáshoz csomagolható mélységgel. Egyértelmű, hogy a szűkös határidő miatt jó pár dolgot fel kellett áldozni a siker érdekében, ám a kreativitás háttérbe szorítása miatt bizony gyorsan elmúlik a varázs, a monoton, ismétlődő pályaszakaszok és a több hullámban érkező, egy kaptafára készült ellenfelek tömkelege nem képes fenntartani az érdeklődést a 40 szinten keresztül – különösen akkor nem, ha ez az elsőre nagynak tűnő szám feleennyi missziót takar.

Wilson







MARTIN BELESZÓL!

Sajnos még úgy sem ér többet a szememben ez a játék az értékelőben látható közepesnél, hogy a filmen meglepően jót szórakoztam. Nem tetszik a grafikája, és tényleg unalmas egy idő után – és ez az idő egy rövid idő. Mellette szól viszont a sok-sok pálya: ha megveszed, és csak minden nap 2-3 szintet nyomsz le, jó sokáig akad majd püfölnivalód. Gyerekeknek szerintem simán okés.

FANTASTIC FOUR

ACTIVISION / TORUS GAMES

MÁS VERZIÓ: X, GC, PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 Játékos

✔ remek képregényes hangulat
× monoton helyszínek

5.5 pont

576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi **576 KByte** boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

Csevegő


A SoulCalibur 2 és az idegesség nem jó páros...(Papp Levente)

Üdvözlök mindenkit a szeptemberi Csevegő kereteiben. Bizony ez is egy jó izzadós *(Te konkrétan mindig izzadsz, gyúrós barátom, télen is, nyáron is. Martin :)* **nyár volt, és bár ugyanolyan hatalmas tervekkel és ambíciókkal estem neki, mint máskor, hát szokás szerint nem sok minden lett belőle. A nagy edzésterveim is sorra meghiúsultak (fogjuk rá, hogy pénzügyi okokból, :) viszont jókat ettem, így Schwarzenegger helyett inkább Bud Spencer felé kezdtem el tendálni. :) Játszani sem játszottam annyit, mint terveztem, de azért bepótoltam egy kis elmaradást, bár igazából én a jelenlegi konzolgenerációtól már csak a Serious Sam 2-t, a Jaws Unleashedet, és a King Kongot várom. Persze azért fél szemmel figyelek majd az új Zeldára, Burnoutra, és Tony Hawkra is.**

Most kivételesen nem romlott el az időjárás szeptember 1-re, és remélem , hogy miközben ezt a Csevit olvassátok, még nincsen pocsék őszi idő. Ilyenkor mindig felelevenülnek bennem a szép (?) gimis emlékek, hiszen az ember hajlamos idővel elfelejteni sok szívatós napot, hetet, vagy hónapot. :) Nem számítottam éppenséggel mintadiáknak, bár ez relatív, hiszen egy elég kemény elit humán iskolába jártam, és ott a véresen kiizzadott 4-es átlagommal számítottam gyakran feketebáránynak. Ezt többek között annak köszönhettem, hogy igen őszinte és szókimondó ember voltam a tanárokkal, vagyis leginkább az ofőmmel szemben. :) Igaz, egyes pedagógusok viszont pont emiatt tartottak egy „kisangyalnak", és éppen ezért pl. hihetetlen rábeszélő képességgel voltam képes elhalasztatni témazárókat olyan szigorú tanároknál is, akiknél még a legártatlanabb mosolygású stréber libák is csődöt mondtak. Ami a tanulást, vagy a házi dolgozatokat illeti, hát én is azok közé tartoztam (tartozom), akik a leadási határidő környékén kezdenek el gondolkozni, hogy most már azért illene elkezdeni. A házit 1, azaz egy alkalommal csináltam meg otthon, még az első év első hónapjában. Kivétel nélkül villamoson / buszon / metrón írtam meg őket, vagy hát óra előtt / közben másoltam le egy kedves, szorgalmas padtársamról. Kinek ismerős a következő szitu ? Alig 1-2 óra van hátra a dolgozat kezdéséig, de a tíz fejezetből még csak 3-at tudok, és őszintén szólva azokat is max. 2-esre. A tételhúzás a legnagyobb kicseszés, akaratlanul is rákényszerít a húzási esélyek latolgatására. Persze húztam már ki 10 tétel közül is azt az egyetlent, amit profi szinten tudtam. De attól még állandó rettegésben éltem, főleg a felelések miatt. Valahányszor megfogadtam, hogy „ha most ezt megúszom, legközelebb készülök", annyiszor nem tartottam be. :) Az órákra gyakran az aznapi órák közben tanultam, vagy unalomüzésképpen egyéb segédeszközöket használtam (pl. Konzol :).

Gondolom ti is reggel vettétek az újságot, és most nyílván a pad alatt olvassátok. Csak nyugodtan, én is így tettem '99-től. Legalább nem aludtok el énekóra alatt. De vigyázat, mert ma még lesz magyar, meg kémia, és úgy is tudom, hogy (megint) nem tanultatok egy kukkot sem. :) Krisz

Helló Krisz, hello 576! Tibi vagyok. Nagyon jó vagy és szerintem te is bele tartozol a „nagyok" közé. Egyébként láttad a Fűrész c. filmet ? Nagyon durva. **(Valóban az utóbbi idők egyik nagy meglepetése volt számomra is. Kár, hogy csak elsőre izgalmas. Krisz)** Tök jó lenne találkozni veletek, csak és Sárváron lakok. Király az újság, a legjobb, csak lenne benne több oldal és stábfotó. Az oldalszámnövelést stílusosan csináljátok meg a 100. számnál és legyen 100 oldalas az újság. Pl.: 4 oldalas Csevegő, több poszter. **(Óh, hát a 4 oldalas Csevin már dolgozunk, ne aggódj. Krisz :)** A nextgent nagyon várom, főleg a PS3-at, a Box nem érdekel. Azt olvastam egy újságban, hogy a PS6 már alig lesz nagyobb egy gyufásdoboznál, amit 2015-re terveznek és kontroller helyett az idegrendszerünkre lesz kapcsolódva a játék, és a gondolatunkban játszunk, na de mikor lesz az még. **(Remélem nem ebben az újságban olvasod a napi híreket. :) Egyébként a PS6 premierjét én úgy 2025-re helyezném. Vajon még 45 évesen is Krisz(576) leszek ? Vagy lehet, hogy már én leszek a főszerkesztő ? :) Addigra már biztosan lesznek olyan mozgóképes „videó-újságok", mint amit a jövőben játszódó filmekben láthatunk. Krisz)** Az E3-as beszámoló nagyon pöpec lett, ha unatkozom mindig azt olvasgatom a kötelező olvasmány helyett :) Igor14, Horváth Tibor, Sárvár

Szevasz Krisztián, üdv 576! Lehet hogy ezzel csak fűtöm a vitát, de tök szubjektív leírom mi a véleményem a két gépről. Nekem volt PS2-m, több hónapos agyalás után végül is ezt „kértem". Az Xbox-ot alapból utáltam, amikor megtudtam, hogy Microsoft. Megszereztem rá pár játékot a jobbak közül: GTA 3, GT3, és láttam / játszottam a Devil May Cry-jal, Tekken Taggel (+ még egy tucat játékkal). Lehet, hogy a hiba az én gépemben volt, de a GT3-at leszámítva mindegyik grafikát ocsmánynak tartottam. Pár hónap múlva el is adtam a PS2-őt. Krisztiánnak (a tesztelőnek) Xbox-a volt, nem is a legjobb játékokkal kezdetben, Turok Evolution, Sega GT 2002, a jobbakat csak később láttam. **(Á, az X-es Turok korábban a Martin kedvence volt. Krisz :)** Mérföldekkel szebbnek tartom a játékokat X-en. Élsimítás (még ha uncsi is, ez van :(( ), szebb effektek. PS2-n olyan érzésem volt a grafikával kapcsolatban, mintha egy sz*r tragacsot próbálnának a maxig tuningolni, mintha mindjárt szétesne a kép. Az X mindezt könnyedén, lassulás nélkül, szebben „tálalta". Azóta persze láttam más PS2 játékokat is, abszolút nincs most már előítéletem egyik gép irányába se, de persze véleményem van. Láttam a San Andreas-t, a Resident Outbreaket. *(Kéne még egy kicsit nézelődnöd...le vagy maradva. Martin)* Mindkettőnek OK a grafikája, de bocs, nem tudom igazán komolyan venni, és rácsodálkozni hogy „de fa**án" néznek ki. Sokkal sz*rabb noname játékoknak láttam közel ilyen, vagy pont ilyen grafikát X-en. Ez van. *(Ja. Játsszál a jó grafikával sz*r játékokat, a jó játékokat „sz*r" grafikával PS2-n meg hagy meg másnak. Martin)* A játékok más téma. Most hogy kijött a MGS3 és főleg a GT4, újra vennék egy PS2-őt szívem szerint. A világ legjobb játékainak tartom a GT-sorozatot :D, de a Forza is nagyon tetszett. Ezért mondom, nem vagyok elfogult egyik géppel sem. De akkor is csak azt tudom mondani, az X fél kézzel hoz olyan grafikát, amit a PS2 évek munkájával, a maxra való törekvéssel tud csak elérni. *(Haha, nem vagy te elfogult, ááá, dehogy. Martin)* Én elhiszem, hogy most a legszebb játékok a Tekken 5, a GT4 és az MGS3. De ezeket leszámítva az X lazán szebb mint a PS2. És a multiplatformok (a játékok kb. 80%-a) szinte mind jobbak X-en. Ennyi. Az X jobb gép szerintem, a játékoknál meg 1:1 az állás. Ja, nem sokat láttam a GC-ból, de amit láttam, az alapján az is sokkal szebb, mint a PS2. Üdvözlettel: bixbite (T. Gábor)

(Az igazsághoz azért az is hozzátartozik, hogy a Gáborral korábban rengeteget nyüstöltük a DC-t, és a PS2 KEZDETBEN nem mutatott fel túl nagy fejlődést hozzá képest. Az viszont meg kell hagyni, hogy bámulatos mekkora grafikai fejlődésen ment keresztül a PS2. Az utóbbi fél-egy év TOP játékai (pl. God of War, MGS 3, GT4) bármelyik konzolon a legszebbek közé tartoznának. X-en és GC-n pl. nem fejlődtek annyit grafikailag a játékok. Gondoljunk csak a 4 éves X-es nyitócímekre: Halo, DOA 3. Krisz)

Szia Krisz, csak azt kérdezném meg, hogy vannak női játéktesztelők is? legykapo, Turi Hedwig

(Érdekes kérdés, hiszen pont júniusban írta hzx a cikkében, hogy a női játékosok másként élik meg a játékokat, és más igényük van. Pillanatnyilag csak a párom Beatrix írt egy Zelda végigjátszást, és két cikket, ebből a Blinx 2-t (februári Konzol) már el is olvashatod. Már kértem Martint, hogy pl. majd az új Harry Pottert hadd tesztelhesse a Beatrix, hiszen ő keni vágja az egész HP témát /könyvek, paródiák, filmek, játékok/. Krisz)

Tisztelt Krisz és 576! A nevem Kiss Csongor, és nagy rajongója vagyok a Konzolnak. Pár ember szerint a Pokemon és a róla készült gamek elég gyengécske alkotások. Hát akkor ezek az emberek nincsenek tisztában a tényekkel, vagy nem értenek az anime-khez. Tény, hogy a játékok nem a legjobban kivitelezett konzol gamek, de egy fannek ezek mind-mind tökéletesek. Sőt, akkor nem is adtak volna el belőle több, mint 100 milliót. **(Na azért az eladási statisztikák nem mindig állnak egyenes arányban a minőséggel Krisz)** Ja, és T. Gábornak üzenem, hogy 2005-ben kitörölheti a Stadium dobozával a s*ggét, és csak akkor ítélkezzen, ha fel tud sorolni legalább egy 3. generációs Pokemont. **(Hű, itt aztán röpködnek a poharak! Krisz :)** Mindent összevetve egy XD Gale of Darkness-szel egy rajongó maximálisan el tud majd szórakozni, és ennél több nem is kell. Mert ez a lényege. A RAJONGÓKNAK szól a játék, és nem azoknak a divatjátékosoknak, akiknek éppen ez most az ügyeletes kedvencük, holnap meg a Burnout 3. **(Nem lehetne mind a kettő kedvencem ? Krisz :)** És ami a Pokemon games teszteket illeti, szerintem be kéne szereznetek egy beugró-tesztelőt, aki korrektül, és egy játékhoz méltó tisztelettel, és nem nyersen minősíteni tudná őket. (Nem árt, ha ért is a Pokemonhoz.) *(Hány szmokemont kell ismernie egy ilyen beugró tesztelőnek? 500 körül elég, vagy legyen meg mind az 1200 névvel és szupertámadásokkal együtt? Martin)* **(Ami a Pokémont illeti, már írtam, hogy semmi bajom velük, de az egész témához hozzá se tudok szagolni, úgyhogy azt sem tudom miről megy itt a vita. Stadium, meg XD, meg 3. generáció, meg anyám kínja. :) Abban viszont igazad van, hogy egy hozzáértőnek kéne a teszteket a megcsinálni, de nem hiszem, hogy Martin rohangálni fog utánuk, ha kijön egy új Pokémon stuff. Krisz)** Na, szal' remélem, hogy a levelem nem volt felesleges, és 576 konzol rulez, csak így tovább! Üdv, K. Csongor U.I.: Na, most jöhetnek Martin bácsi gonosz, lesújtó, porig alázó, lenéző, rosszindulatú, degradáló beszólásai =) *(Nyugizzál Csongimon, nem bántalak. Martin)*

Egy miniteszt a csevegőbe, csak úgy... 576 online: a gyökér flamelők, és terminátor moderátorok háborúja. A játék nagyon egyszerű felépítéséről híres a játékokkal foglalkozó újságok körében. A kezdésnél (regisztrálásnál) kicsit nehezen indul be a story, de ha ezen túlestetek, akkor már szabad a pálya.

A játék az FOMRPG (Forum Online Multiplayer RPG) kategóriába tartozik. A story teljesen a te kezedben van, azt csinálsz amit akarsz. Mivel a game csak online opciót tartalmaz, ezért csak élő emberek ellen / mellett játszhatsz. Ettől függetlenül egyesek mesterséges intelligenciája nem túl magas. Ők szoktak általában elküldeni embereket a susnyásba kecskesz@rt szimatolni, de néha a játékosokat is felszólítják az édesanyjukkal való nemi kapcsolat létesítésére. Ha szerencséd van, ezt látja egy moderátor, aki erre általában csak szóban lép, de nem ritka az ún.: BAN sem (időre szóló eltiltás. Mint amilyet a kopasz nyáltúlképződésben szenvedő Bartes kapott). Ők általában semlegesek, de akadnak olyanok is, akik csak annak próbálnak tűnni... Általában jó döntéseket hoznak, de gyakran lassan lépnek közbe. Ők azt mondják kevesen vannak, de én meg azt, hogy szervezetlenségben szenvednek. Összességében a játék nagyon jó, hangulatos, és a szavatossága is elég jó (én több mint egy éve gyűröm, de hallottam olyanról is, aki lassan két és fél éve!) Mindenkinek bátran ajánlom, és ami még jobb: nyár végén érkezik a 2 rész. Én már be vagyok sózva, remélem nem csalódok... Axly *(Nem a moderátorok vannak rosszul szervezve, az idióták vannak sokan. Moderálj egy hónapig napi 24-ben p*csfejeket, akik BAN után 18 névvel jönnek vissza okoskodni, majd rájössz... Martin)*

(Ismerem ezt a játékot, én is rákattantam, főleg amióta van itthon netem. Kettőig fennmaradás, karikás szemek, bizony még az elvonó sem segített. Krisz :)

Kedves 576 Team. Én egy 18 éves Pesti srác vagyok és már hosszú évek óta élek a videojátékok bűvöletében. Ám néhány éve ütötte meg a fülemet, hogy világszerte léteznek olyan EXPO-k amiken a fő téma nem más mint a kedvenc hobbim, és nem sokkal később már tudtam, hogy el szeretnék jutni az egyik legnagyobbra. Ez pedig nem más mint az E3 EXPO. De sajnos idén nyáron megütötte a fülem, hogyha még ki is tudnék jutni Los Angeles-be, akkor is csak egy különleges belépővel lehet bejutni. Én erről sajnos szinte semmit sem tudok. Ezért fordultam hozzátok. Ha nem nagy kérés megírnátok, hogy ez hogy működik nagyjából. Tehát én mint egyszerű tanuló (és nem újságíró) bejuthatnék valahogy? Előre is köszönöm. Amúgy nagyon tetszik az újság. Csak így tovább! :-) Pálvölgyi László

(Szerintem kijutni nehezebb, mint bejutni, de legalábbis jóval költségesebb. Martin az aranyszívű biztos útbaigazít. Krisz) *(Ja. www.e3expo.com itt minden információt megtalálsz. Ha nem tudod elolvasni, akkor meg mindegy, el se indulj Amerikába... Martin)*

Zsír az újság. Imádom az Antaru és a Big in Japant. **(Nekem is egyre jobban bejönnek. Te Martin, ha beszélsz Biggel, kérdezd már meg tőle, hogy mi a véleménye az óriás lódarazsakról. Csak Japán erdeiben honosak, kétszer akkorák, mint egy itteni lódarázs, és ötször akkorák, mint egy méh. Két-három csípés elegendő egy egészséges felnőtt halálához, a túlélők szerint pedig olyan érzés, mintha egy nagy izzó szöget szúrnának a testbe. Azért a nálunk honos lódarazsakat se nagyon birizgáljátok. Krisz :)** Az Advent Rising játék végigjátszható azért, mert hibás nem? **(Hibás ? Nem tudom miről van szó. Krisz)** Az elfogyott számaitokat már nem lehet sehogy beszerezni? **(De, pl. a Pecsában, én is ott szereztem meg 2002-ben az első számot. Krisz :)** A PS3 viszi majd a PS1 játékokat /nem bírok elszakadni a Finaloktól/? **(Most nem tudom pontosan, olvasd vissza Liquid hírrovatait. Krisz)** Remélem tudtok válaszolni. Előre is köszi: Khor, Babinszki János *(Gondolom, hogy a PS3 PS1 kompatíbilis lesz, de nem biztos. Martin)*



Bull terrier, kontra tarajos sül

A HÓNAP LEVELE (Szerintem. Krisz)

Tisztelt 576 Konzol! (és Krisz, aki remélem szeptemberben még mindig az újságnál fog dolgozni:) **(Hát már rezgett a léc, de aztán egy hirtelen ötlettől vezérelve megleptem Martint a kedvenc krumplitortájával. Aztán már nem volt szíve kitenni. Így utólag már be merem vallani: nem is én sütöttem. Krisz :)** Első levelem akkor fogalmazódott meg bennem, amikor Big cikkét olvastam a japán Otakukról illetve a Hikikomorikról. Félelmetes, hogy ennyire, de ennyire el tudnak fajulni a dolgok! Vajon mi készteti őket erre a döntésre, hogy elzárva éljenek csak a játékok valamint a mangák és animék tengerében? Az álomvilág amelybe menekülhetnek a valós élet problémái elől? Esetleg egy viszonzatlan szerelem? Vagy családi összeszólalkozások? **(Az a cikk nekem is durvára bejött, szépen olvassa csak el mindenki. A legkeményebb az, hogy az ilyen még a szüleivel sem érintkezik, csak egy zárt szobában hizlalnak egy „szörnyet", aki évtizedek óta nem fürdött, és a szőrös mancsával kinyúl egy kis lukon az ajtó elé helyezett kajáért. Egy másik érdekesség, hogy az a rekorder hogy bírta ki 40 évig ? Akkor még nem is volt internet meg mobil. Krisz :)** Mindenkit óva intenék ettől, ám ironikus, hogy egy játék adja meg a felszólítást: a Metal Gear Solid első részére gondolok itt. Bár nem mondhatom magam rajongónak, nagyon kellemes meglepetésért, amikor rájöttem, hogy ez az alkotás is tartalmaz erkölcsi tanulságot, akárcsak a Maffia. Ez az üzenet pedig, nem más, mint (akik felfedező típusúak, inkább tegyenek a egy próbát a játékkal és ne nézzenek ide): „It is important to choose life and LIVE!" Ilyen egyszerű. :) **(Ja, emlékszem, ott ölelkeznek Maryl és Snake egy motoros hószánon, és a Jávorszarvasokat figyelik. Utána van az a gyönyörű szám. Direkt fel is van véve nekem videóra az egész MGS vége a Liquides bunyótól. Krisz)** Nem szabad a virtuális élményeket feljebb helyezni a szabad levegőnél, a testmozgásnál, a családnál, a barátoknál / barátnőknél, a könyveknél! Nem tagadom, igyekszem utánajárni a játékoknak, szívesen hallok egy úgy kreatív ötletről, de ugyanakkor azt is szem előtt tartom, hogy ez nem állhat minden felett. Egy jó könyv elolvasása számomra legalább akkora élmény (de nem ugyanaz!), mint egy kipróbálásra érdemes játék végigvitele. Néha egész nehéz erős érveket amellett felhoznunk, hogy a videojáték igenis érett szórakozás: nemrég vásároltam egy Nintendo DS-t. Jól tanultam, dolgoztam – autószerelés, nagyon élveztem! :) –, segítettem és sokkal jobban megnyugtat az a tudat, hogy tettem is érte valamit, nem könyörögtem. Felhozhatnátok, hogy egy tizenhat éves gyerek miért erre költ, de ha panaszkodnék, akkor rögtön elsüllyednék! Van fedél a fejem felett, nem éhezem, a könyvespolc teli; úgy gondolom, hogy akinek van lehetősége egy konzolt vásárolni, nem illene elégedetlenkednie. Szüleimnek (gondolom érthető aggódására) a tudtára kellet adnom, én nem fogok megváltozni egy játékgép hatására: ugyanúgy fogok táncolni, színjátszózni, Tai Chizni, edzeni, olvasni, ismerkedni mint azelőtt. Jól esik, amikor George Orwell 1984 című klasszikus regényét olvasva (amelyben félelmetesen pontosan lefest egy sziklaszilárd diktatúrát) arra tudok asszociálni, hogy teszem azt az Equilibrium című filmben vagy a Half-Life 2 nevű játékban hasonló elnyomással találkoztam, nem beszélve az 1989 előtti időkről. Tehát fel a fejjel skacok, néha nézzetek ki a zöld környezetre! Néha ne csak azért lélegezzetek, a tüdő levegőellátása céljából, hanem azért, hogy könnyebben sóhajtsatok a világ dolgain. Ne csak nézzetek, lássátok meg a körülöttetek lévő apró csodákat! (Képzelem Martin feljegyzi ezt az „A pátosszal teli sorok" gyűjteményébe. :) *(Nem, de a „láss, ne csak néz" kezdetű orbitális közhely elolvasása után azért kezdtem mosolyogni. Martin)*

Yoroshiku (remélem jól vettem ki, hogy japánul tisztelettel a jelentése :), Kobest, Ádám

(Hát Ádám, csak annyit mondok, amennyiben ezt tényleg mind így is gondolod, akkor ennek a világnak még sok olyan emberre lenne szüksége, mint amilyen te vagy. Minden szavaddal egyet értek, és remélem az olvasók is tanulnak belőle. Szeretném, ha még írnál hasonlóan jó leveleket a csevibe. Tényleg gratula! Krisz) *(Oh Istenem, és mi a fenét tanuljanak ebből a levélből az olvasók? Mit tanulhatna belőle mondjuk az a félhülye, akiről a múltkor meséltek, hogy valamelyik okos fórumon azt találta nyilatkozni, hogy ő bizony sokkal jobb újságot csinálna, mint a Konzol, mert azonnal letesztelné az összes friss warez cuccot, és akkor hű, de naprakész lenne. A szerencsétlen. Martin)*

Szeva' Krisztián! A SNES-em mellé 2003 karácsonyára vett kockámat tavaly szeptemberben elcseréltem egy PC-re, amit viszont meguntam. **(SNES után GC? Csöppet nagy ugrás. És közben hol jártál? 7 év Tibetben? Krisz :)** Tehát PS2 vagy Xbox, de mivel egyre többet olvasni a Konzolban a következő generációs gépekről, elhatároztam, hogy (mivel ez fog elsőként megjelenni) az Xbox360 lesz az a gép, amire összegyűjtögetek (már van hetvenezrem, év végére meglesz).

1. Szerinted nem fog az Xbox360 a DC sorsára jutni ? **(99 %, hogy nem. Előbb teszi félre az évi borravalóját Bill Gates az Xbox360-ra, mint hogy nyilvánosan becsődöljön a gép. Krisz :)**

2. 360-ra fog-e a Rare a Perfect Dark Zero-n kívül játékot csinálni ? **(Igen fog, pl. Kameo, bár a generációváltások elején mindig mindenki ígérget ezerrel. Ezek a játékok is X-re akartak először kijönni, sőt, a Kameo N64-re. Krisz)**

3. A 360 (meg a többi nextgen) hány bites lesz? **(Fogalmam sincs, de azt se felejtsd el, hogy az Xbox is „csak" 32 bites volt, mégis a „128 bites generációnak" felel meg. Ha úgy nézzük, hogy a PS 32 bites volt, az N64 64 bites, a PS2 pedig 128 bites, akkor a logika szerint a most következő generáció elvileg arányosan 512 bitesnek felelne meg (de nyílván nem ennyi lesz). Krisz)**

4. A 360-hoz meg fog jelenni egy „hagyományos" TV ? **(Természetesen. Szerintem még 10 év múlva is minden konzolt és lejátszót (pl. HD-DVD, vagy BlueRay) rá lehet majd kötni hagyományos tévékre. Krisz**

5. A GBA 2 milyen technikai szinten fog mozogni ? **(Úgy tudom, hogy az csak egy pletyka volt, nem lesz ilyen gép a közeljövőben. Az NDS kb. egy N64-es szintjén áll grafikailag. Krisz)**

6. Miért szűnt meg az 576 KByte, mint újság? **(Erre a Martin biztos jobban tudja a választ. Krisz)** *(Mert a konkurencia 4 CD-t és 3 dupla DVD-t adott 3 full játékkal, mi meg újságot akartunk csinálni... Martin)*

7. Mi az oka, hogy nincs minden tesztelőnek (neked sem) 576-os e-mail címe? **(Kérhetnék, de már ezt ismerik, és hiába írnám le százszor, hogy váltottam, még egy év múlva is kapnék a régebbire levelet. Krisz)**

Ja még Martinhoz szeretnék szólni: Miért ne lenne olyan, hogy „első találkozások"? Minden egyes új géppel való első találkozás az, nem? Feri, Sopron *(Feri, azt sem tudom, hol voltam tegnap, így fogalmam nincs, hogy miről beszélsz, és éppen ezért lehet, hogy igazad is van! Martin)*

Helló 576 Konzol! Először is azzal kezdeném hogy király az újság, a tesz(telők)tek frankók. Nagyon bejön ez a „több kép, kevesebb betű" style. Január óta veszem a konzolt de nem sokallom rá a havi 800 pénzt, főleg akkor ha figyelembe vesszük a konkurens lapok tartalmát és árát. Tudom hogy régen volt, de Martin MGS3 tesztje valami fenomenális. Köszönet érte a mesternek! Tegnap vittem végig negyedszerre a gamet, de századszorra se tudnám megunni, az a játék egy kincs. **(Hát igen, az MGS3 PS2-n olyan, mint GC-n a Zelda, vagy X-en a Halo. Krisz)** Más: csak annyit hogy ez az egész konzolháború hülyeség, és akik ezt nem fogják fel, azok bekaphatják. Nekem PS2-m van, de helyette ugyanúgy elfogadnák egy Xbox-ot is. **(Lehet, hogy én vagyok a naiv, de szerintem már évek óta nincsen „konzolháború", csak olyan levelek, amelyek hülyeségnek tartják. Krisz :)** Rájöttem mi a gyógyír a stábfotó témára. Egy szó: karikatúra. Így a ti arcotok is rejtve marad és az olvasók is megkapják azt amit akarnak. **(Hát már az sem lenne semmi, ha meglátnátok egy karikatúrát a stábról, de a rólam készülő portré azt hiszem túllépné a jó ízlés határait: elálló lapátfülek, bumszli megjelenés, kócos haj és sörhas. Krisz :)** Végezetül: amíg élek és azután hű olvasótok maradok és lezúzok akárkit, aki fikázza az újságot. Na csá, egy rocker srác innen Szögedről. Ui.: jó lenne Krisz, ha betennél a csevibe. Egyébként akárki akármit mond jó arc vagy! chester hunter

(Fiúk, a „te vagy a legjobb fej" taktikát már egyre többen alkalmazzák, így ez már nem 100 %-os esély a bekerülésre. Aki biztosan viszont szeretné látni magát a cseviben, az mellékeljen nekem „fehér borítékot", de az én címemre küldjétek (majd emailen egyeztetünk), különben bent a szerkesztőségben lenyúlják nekem. Krisz :) *(Nem kell többet „jófejezni", küldjetek inkább pénzt! Martin :)*

Hi! (12345678+69325-945863+16578912-9365741+11235-18693258)x2 =576 KONZOL FOREVER!!! Julia Chang, Pozderka Edina Ul.: Aki nem hiszi, járjon utána! :)

(Én voltam olyan fanatikus, és utánajártam. Te egy különleges lány lehetsz, két neved is van, szereted a konzolokat, és még a matekhoz is értesz. Krisz :) *(Emmá' szerelem! Martin)*

Helló tisztelt Konzol Team! Nem akarlak fárasztani titeket hosszú levéllel, úgyhogy rögtön beleugrok a közepébe. Végül is csak két kérdésem lenne.

1.: Van-e rá mód, hogy felvegyetek egy magamfajta huszonéves hardcore gamer srácot játéktesztelőnek. *(Nem. Bocs. Martin)*

2.: Ha igen, akkor ennek mik a feltételei. (Biztos van sok, hiszen nálatok is csak profik dolgoznak, akik aztán igazán értenek ahhoz, hogy az olvasók lelkéig hatoljanak a cikkeikkel, már-már rábeszélve őket egy-egy játék megvételére.) Én is elmondhatom sok más általam ismert olvasó mellett, hogy jó pár játékot csakis miattatok vettem meg, és a legtöbben nem is csalódtam. A többiben is csak azért, mert nincs két teljesen egyforma ízlésű ember. Na jó. Igazából csak ennyit akartam, nem koptatom tovább a billentyűzetet. Remélem válaszoltok. Szeretnék ennek a nagyszerű csapatnak a tagja lenni. (Tudom, hogy sokan mondják.) További jó tesztelést, és hatalmas eladott példányszámot kívánok. Üdv.: Tóth Tibor

(Na, ez megint olyan téma, ami abszolút nem az én hatásköröm, úgyhogy inkább nem is mondok semmit. Átadom a szót a Főnök úrnak. Krisz) *(Tibi, tele vagyunk, és páran még sorban is állnak a megüresedő helyekért. Hiába, mindenki nálunk akar tesztelő lenni! Martin :)*

Hali 576 Konzol! Kira a newspaper, 1szerűen szuper, rulez + még ki tudja mi:). Na, szal' én nagy Xbox-os vok. Volt egy PS2-m, uncsi tesóval (unokatesó, na! :) Nyomtunk is rajta Tekkent, Gran Turismo-t rendesen (nem az új részeket...). Aztán ő vett egy X-et. Először ráordítottam, de aztán kipróbáltam. Nem hittem a szememnek! A kontroller sokkal kézre állóbb, könnyebb vezérelni és még szerintem szebb is. Oszt' mondom eddig jó, no lássuk a gameket! Berakta a Jade Empire-t. Mondom neki, ez egy f*s, de amikor megláttam, irányítottam, henteltem... áhhh... Én megadtam volna neki simán a 9.5-öt! Krisz, próbáld ki feltétlenül! **(Még mindig nem próbáltam ki, úgyhogy nem tudom, hogy Daenak, vagy a netes 9-10 pontos értékeléseknek higgyek. Krisz)** Aztán így jöttek: Burnout 3, Ninja Gaiden, Fable, Spliner Cell: Chaos Theory. Az állam keresgettem! Persze PS2-őn is vannak jó stuffok. Na, szal' vettem rá 2 napra X-et. És ro**dtul nem bántam meg! Doom 3 után Forza Motorsport, Unreal Championship 2, meg még egy csomó rulez gáma! Szal' aki sokat akar játszani sok jó játékkal, vegyen Xbox-ot szerintem mindenképpen! Ja, és légyszii rakj be a csevibe! Köszi:) Plasmagun, Szlávecz Tamás *(Krisztián, ez volt az utolsó ilyen levél, ami lemegy a Csevegőben. Okés? Nem kíváncsiak erre az olvasóink, én meg egyenesen kiütéseket kapok. Elég volt. Martin)*

(Én személy szerint a PS2 és Xbox párost részesítem előnyben, és egy GC sem árt. Na most ezzel sokakat kisegítettem. :) Azért ha már van X-ed, miért pont a Halo 1-2-t hagytad ki? Ajánlhatom még a Conkert, DOA 3/U/X-et, a Riddicket, a Serious Samet, és a Turok Evolutiont. Egyébként azt se felejtsd el, hogy az igazán jó játékok még csak most az elmúlt egy évben jöttek ki PS2-re. Krisz)

Hát így tértünk vissza kérem szépen a nyári szünetből. Kicsit pityókáson, kissé másnaposan, és elég megviselt arcszerkezettel. Ha a kelleténél tahóbb lettem volna, az is ennek tudható be. :) Mit kell mondjak elég gyér volt a termés, de fogjuk rá a nyári lustálkodásra. :) Remélem így az ősszel majd belehúztok. Nekem is kéne egy seggberúgás, mert belassultam, vagy ez már a korral jár? (Költői kérdés volt, ne emlékeztessetek rá, hogy hány éves vagyok.) Ami az analóg leveleket illeti, mostanra elvileg már mindenki megkapta a válaszát. Bocsi a késedelemért, de hát tudjátok, én is igen lusta voltam nyáron. Apropó, ami az emaileket illeti, csak a nekem címzett levelekre ígértem, hogy válaszolok, a Csevis emailekre inkább csak a Csevegőben fogok.

Hadd búcsúzzam most egy kis filmajánlással. Ha még nem tettétek, nézzétek meg ti is az A Szigetet moziban (Ewan Mcgregor, Scarlett Johanson). Szerintem marha jó hosszú és összetett sztorija van egy kis Emlékmással, Menekülő emberrel, Különvéleménnyel, és Fortressel, no meg egy nagy adag Michael Bay-es akciódús rendezéssel (Bad Boys 1-2, Pearl Harbor, Armageddon, A szikla). Külön figyelmetekbe ajánlanám a film elején a holografmos futurisztikus verekedős játékot, és persze a hatalmas „XBOX" logót mögötte. :) Már csak egy kérdésem van azokhoz, akik már látták a filmet: vajon a csaj, amikor a műtőágyon előhúzta a fegyvert a bugyijából, vajon „hová" dugta el addig, hogy az őrök nem találták meg nála? :) *(Megmondom: a nunijába. Martin)*

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

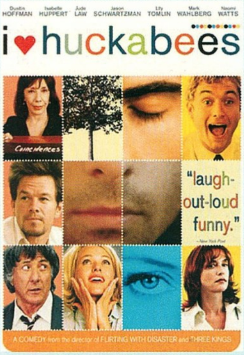
FILM

EZEK A MAI FIATALOK!

Nem tudom, kiben mennyire tudatosult, de az álomgyárban éppen generációváltás van *ezerrel*. Bár a régi nagy nevek kisebb-nagyobb csalódást keltő próbálkozásai még tartják magukat, az igazán ütős dolgok már a következő generációs rendezőktől érkeznek. A most bemutatásra kerülő fiatalok annak ellenére, hogy egymástól gyökeresen eltérő stílusban dolgoznak, egyformán tehetségesek és készen állnak arra, hogy átvegyék a terepet, ha már az utolsó látványos, de tartalom nélküli Spielberg film is lepörgött.

I LOVE HUCKABEES /I LOVE HUCKABEES/

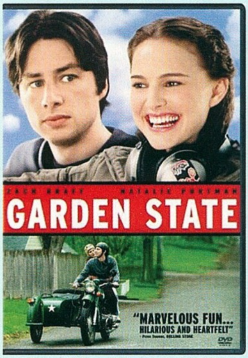
Műfaj: kultfilm
Rendező: David O Russell
Szereplők: Jason Schwartzman, Jude Law, Mark Wahlberg, Naomi Watts, Dustin Hoffman
DVD: magyar, angol 5.1, magyar 2.0
Extrák: előzetesek, kimaradt jelenetek, audio kommentár, videoklip



Mit tegyünk, ha úgy érezzünk életünk teljesen céltalan, esetleg a nap mint nap bekövetkező véletlenek egy kozmikus terv részei? A válasz egyszerű, fel kell bérelni egy lételméleti nyomozót, aki aztán hosszas megfigyelés és analizálás után jobb esetben konkrét válaszokkal tud majd szolgálni. Így tesz a zöld-aktivista Albert is, aki két faültetés között a gátlástalanul terjeszkedő Huckabees vállalatot próbálja megállítani a helyi láp elplázásításában. Az áruházlánc menedzsere persze ezt nem nézi jó szemmel, így az ellenség soraiba férkőzve, ingyen pólókkal, belülről bomlasztja a lelkes környezetvédők morálját. Az egyre bonyolultabbá váló probléma megoldásában szerencsére Albert segítségére siet egy enyhén zakkant tűzoltó, a Huckabees konszern önmagát főkötőben újra felfedező reklámarca, egy francia filozófus spiné valamint... Shania Twain?! David O Russel rendező (Sivatagi cápák) ezt a nem mindennapi történetet, nem mindennapi eszközökkel vitte színre, így nem kell meglepődni azon, ha mondjuk a képernyő minden átmenet nélkül apró darabokra esik. A Charlie Kaufman féle szürrealizmusban (Egy makulátlan elme örök ragyogása, John Malkovich menet) bővelkedő, sztárokkal zsúfolt pszichotrip valószínűleg megfekszi majd az átlagos filmekhez szokott nézők gyomrát, de ha sikerül elkapni a hangulatát, hirtelen az összes addig öncélúnak tűnő filozófia okfejtés és meghökkentő képi effekt a helyére kerül és végül elégedett mosollyal helyezhetünk be egy mentálisan kevésbé megterhelő bugyuta akciófilmet a DVD lejátszóba...

A RÉGI KÖRNYÉK /GARDEN STATE/

Műfaj: valóság só
Rendező: Zach Braff
Szereplők: Zach Braff, Natalie Portman, Ian Holm, Peter Sarsgaard
DVD: magyar, angol, lengyel, cseh 5.1
Extrák (magyar felirattal): werkfilm, kihagyott jelenetek, audió kommentár, soundtrack ajánló, bakik



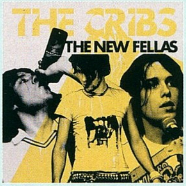
Mi kell egy igazán dögös „fiatalos” film elkészítéshez? Először is szükség lesz pár tehetséges színészre, egy lelkes, rendezőre, okos párbeszédekre és főleg arra a speciális hangulatra, ami miatt a nézők majd úgy érzik, ez a film valóban nekik készült. Hiába nem hangzik bonyolultnak a dolog, a Nyakunkon az élet óta nem sok igazán kiemelkedő film készült a műfajban. Tegyük fel, hogy a Régi környék mégis ilyen. A sztori egyszerű: New York – Az inkább-pincér-mint-színész Andrew, anyja váratlan halála miatt hazautazik New Jersey-be. Mivel utoljára 9 éve járt itt nem nagyon találja a helyét, amíg meg nem ismerkedik az életvidám, notórius hazudozó Sammel. Az addig masszív gyógyszerfüggő Andrew-t villámcsapásként éri a lány közvetlensége és sutba dobva mindenfajta megfontoltságot vagy logikát végre elkezd élni. A nagy kérdés persze az, hogy ezek után képes lesz e felszállni a NYC-ba tartó gépre? Hogy ez a lányregénybe illő történet mégis jól működik, nem kis mértékben Natalie Portman és Zach Braff párosának köszönhető. Portman extrovertált, őrült viselkedését remekül ellenpontozza Braff hughgrantesen suta karaktere. A főszereplés mellett a filmet rendezői és írói szinten jegyző első filmes Zach Braff remek munkát végzett, a lehető legminimálisabb költségvetéssel készült Régi környék ügyesen kerüli a műfaj buktatóit és a klisék orrvérzésig való ismételgetése helyett teljesen természetes módon mutatja be, milyen ma Amerikában huszonakárhány évesnek lenni. Néha sírunk, néha nevetünk, pont, mint a valóságban, és ahogy Sam a film végén megfogalmazza „a valóság néha iszonyúan fáj”.

ZENE

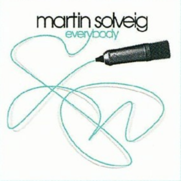
TUDOM MIT VETTÉL IDÉN NYÁRON

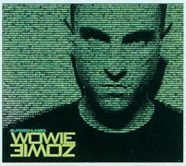
Az már biztos, nem erre a nyárra fogok húsz év múlva nosztalgiával visszagondolni. Az augusztusban kulmináló fos időjárás mellé újdonságként csatlakozott az elviselhetetlen hőség, a Sziget nem jött össze, mint ahogy az a helyes pincér csaj sem, hiába bonyolítottam le nála a Balaton part éves kólaforgalmának tetemes részét. Majd jövőre... Szerencsére a lemezkiadók nem pihentek és egy olyan erős szezont bírtak összehozni, hogy komoly bajban voltam azt illetően, hogy mi kerüljön majd be az újságba. Végül nagy gondolkodások, hümmögések és fejvakargatások után ezek mellett döntöttem (igen, tudom, hogy nincs köztük a Crazy Fog dal :)





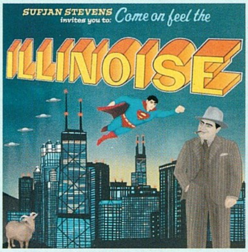






A kellemes nyárindításról idén a **Coldplay** tagsága gondoskodott, akik az eddig megjelent két közel tökéletes lemez mellé most készítettek egy harmadikat. Az X&Y két ismeretlenes egyenlete nem hordoz magában különösen bonyolult üzenetet, így a sarki zöldséges ugyanúgy érteni és értékelni fogja, mint a Pokémon pólós hugica. Marad a zongora, de teljesen más műfaj **Sufjan Stevens** folkos, country-s albuma, az Illinoise (nem bénáztam el, tényleg így kell írni). A srác nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint hogy Amerika minden tagállamáról ír egy lemezt és bár alapból nem különösebben rajongok a fenti műfajokért, a Noise-t egyszerűen nem bírom kivenni a lejátszóból, annyira profin és főleg hallgatható módon van összerakva. Kár, hogy itthon k***vára senkit nem fog érdekelni... Valószínűleg hasonló sorsa jut majd a legújabb alterpopzsenzációnak kikiáltott **Cribs** új albuma is. A nyers gitárhangzást fülbemászó dallamokkal (egy enyhén elázott Strokes-ra kell gondolni) házasító New Fellas már most elengedhetetlen kelléke a brit fiatalok keep out jellel felvértezett szobájának, a Hey Scenesters!, illetve Mirror Kisses számokat pedig Isten nem menti meg attól, hogy nemzedéki popslágerré váljanak. Eközben a szintén első lemezes **Magic Numbers** kifogástalan napfénypop slágereivel próbálja elhintetni, hogy a hosszú haj és a kötött pulcsi igenis menő és egyébként is ki kéne dobni mindent, ami 1974 után készült. A CD-re egyébként valóban érdemes beruházni, mert a meghallgatása felér egész doboz napozás közben elfogyasztott kedélyállapot javítóval. Figyelmünket a múltból szegezzük inkább a táncparkettre, nehogy lemaradjunk **Martin Solveig** Everybody címen futó muzikális atomrobbanásáról. A trendnek megfelelően gitárokkal dúsított dance sláger már letarolta egész Európát és minden esélye megvan egy esetleges őszi rádiós karrier befutására is. Hasonlóan heves fogadtatásra számíthat a partiarcok körében Tom Stephan, alias **Superchumbo** régóta várt debütalbuma, a WowieZowie. A Mátrixosra vett digipakban érkező lemezen csak úgy sorjáznak a hangfalrepesztő partihimnuszok, melyek közül a beszédes című Dirty Filthy, valamint Samantha Fox (ki tud mondani kapásból egy SF dalcímet?) érzéki nyögdécselésével aláfestett Sugar jött be legjobban. A túlpörgés veszélyének elkerüléséről ezúttal a jeges Norvégiából érkezett **Röyksopp** gondoskodik. Understanding címre keresztelt új korongjuk, a díjesővel jutalmazott, milliós eladásokkal büszkélkedhető Melody AM-hez hasonlóan ismét igazi stílus kavalkád. Van itt house, downtempo, breakbeat, természetesen a fiúkra jellemző kellemesen mélyhűtött formában tálalva. Érdemes ráhajtani a limitált verzióra, mert az überkirály módon megdizájnolt papírtokban egy további Ksopp etűdöket rejtő bonusz korong lapul.

Húúú el is felejtettem, az internet legsötétebb bugyraiból sikerült előhalásznom néhány olyan király bootleget, hogy... de erről majd legközelebb.





576 KByte

a hely ahol játszva vásárolhatsz

Pólus



419-4117

Mammut II



345-8076

Árkád



434-8076

Campona



424-3424

Duna Plaza



239-2858

West End



238-7576

EUROPARK



280-9585

Debrecen Plaza



06-52/342-120

Új boltjaink!

Szeged Plaza



06-62/468-978

Kecskemét - Malom



06-76/328-119

www.576.hu

„Új nap, új élet”



„Szeretnéd a sztárok életét élni? Impozáns karriert befutni? Lennél médiacézár, testőr vagy kaszkadőr...? Hát persze, hogy lennél. Phil Blitz vagyok, az az ember, aki lehetővé teszi, hogy 20 élet közül keresd ki a neked valót. Bármilyen életet élsz is most, az egy csapásra megváltozik. Előtted a lehetőség, hogy valaki más légy... vagyis egész pontosan virtuálisan 20 másik ember bőrébe bújhatsz. Mindent megkaphatsz, amit valaha is kívántál: esélyt, sikert, hírnevet, álmaid szeretőjét – csak rajtad áll, hogy élsz-e az eséllyel. Ne habozz! Keresd fel most a **www.nokia.com/20Lives** honlapot és szeptember 19-től október 13-ig 20 új élet vár rád!”

Magyarul is játszható!

20Lives

Új nap, új élet

NOKIA

Connecting People